COMMODORE

64-128 CLUB

Nr. 4 Oktober 1988

Pris 19.95,-

PC Show

Gigant konkurrence

GEOS V1.3

Svinet i Databasen

Infocom Revolutionen

TRYG LAVPRIS

TRYGHEDS-GARANTI

Ved alle køb hos BMP-DATA medfølger et trygheds-garantibevis, der giver dig følgende rettigheder:
1) 8 dages returret
2) 30 dages ombytningsret
3) Mindst 1 års garanti (på disketter ydes 5 års garanti!)
4) Gratis at få svar af vore teknikere på spørgsmål angående brugen af det erhvervede produkt.
Er du alligevel ikke tryg ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørløse. Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbningstid kl. 15-18. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 02 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.

LUXUS-PRINTER

Seikosha SP-180 VC

64/128

Incl. alle kabler og 250 ark papir

Professionel matrix-printer til Commodore 64/128 o.lign.
- Skrivehastighed: 100 tegn/sek. ved draft og 20 tegn/sek. ved NLQ
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer
- Imponerende flot højopløsningsskrift og grafik
- Både traktor- og valsefremføring
- Kan også skrive på almindeligt A4-papir
- Skriver grafik fra Final Cartridge, Doodle, Koalapainter osv.
- 2 års garanti



SPAR 1000.-
- Rekvirer gratis skriftprøve!

1995.-

COPY 2000 (TM)

64/128

DEN ORIGINALE

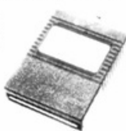
- Det professionelle copyinterface
- Et fantastisk kopiværktøj
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd



148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000



Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

Indeholder bl.a.:
- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II
- Turbo til diskettestation, 6 gange hurtigere
- 19 sekunders formattering
- 3 fuldautomatiske kopiprogrammer
- Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- Indbygget resetknap

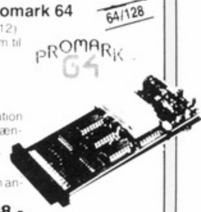
64/128

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret **298.-**

Lav dine egne moduler med Promark 64

64/128

- Brænder eprommer op til 64 kbytes (27512)
- Laver programmer på op til 248 blokke om til cartridge
- Med lækker up-date software
- Trinløs valgbar brændtid ned til 7 sek. for 8 kbytes



Her er kort sagt den første, heldige kombination af pris, kvalitet og features inden for eprombrændere!
Excl. TEXTOOL kr. **548.-**
Incl. TEXTOOL kr. **648.-**

Multicard 512 - universelt epromkort, der kan anvendes til eprommer med autostart fra 8 til 64 kbytes. **Fra kr. 98.-**

"EROMBRÆNDING PÅ COMMODORE 64"

af Erling Petersen

198.-

En bog, der indeholder en komplet indføring i eprommernes spændende verden, både beregnet for begyndere og viderekomne. Illustreret med Michael Hoffmeyers morsomme tegninger. 100 sider.

Pris ved samtidig køb af Promark 64: **98.-**

Fås også på biblioteket. Spørg efter ISBN 87-89256-02-6

ACTION-REPLAY

DET STÆRKESTE KOPIMODUL!

Englænderne klappede, tyskerne savlede og amerikanerne jublede - nu er det din tur.
- Problemfri FREEZE-kopiering af op til 249 blokke
- Kompresser, der får kopien til at fylde mindre
- 2 diskturboer. Op til 25 gange hurtigere load.
- Båndturbo, der fungerer ved sammenfletning
- Giver dig mulighed for at ændre teksten i programmer, bytte om på sprites, dumpe skærmbilleder på printer og meget mere
- Maskinkodemonitor
- Game-killer (evigt liv i spil) - og den virker faktisk!

64/128 **698.-**

FREEZE-MACHINE

64/128

- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer også originaler i flere dele som f.eks. Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske
- TO DISKTURBOER. Op til TYVE gange normal hastighed
- LYN-FORMATTERING: 12 sekunder
- Definerede funktionstaster
- Resettast til snydepoket o.lign.

448.-

FINAL CARTRIDGE III

64/128

- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter
- Diskette- og bånd-turbo
- Freeze-kopiering
- Lækker menuføring
- 60 nye hjælpekommandoer
- Avanceret screendump på printer

Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA **548.-**

MULTIMODUL

64/128

- ABC-tapeturbo
- TURBO II-tapeturbo
- Kopiprogram bånd-bånd
- Definerede F-taster
- Indbygget resetknap
- Optager ingen hukommelse
- Sparer dig for at loade turbo ind fra bånd!

223.-

DISKETTER 5,25" & 3,5"

Kvalitetsdisketter med 5 års trygheds-garanti

10 stk. 3,5" DSDD 159.-
SSDD 10 stk. 68.-
DSDD 10 stk. 78.-

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS en 100 stks diskettebox samt enten en diskdobler eller 10 extra disks.

DISKDOBLER **68.-**

TURBO - JOYSTICKET, DER TÅLER FART

TURBO QUICK GUN

Deluxe-joystick for sofabrug. Uopslideligt. Utroligt behageligt joystick. Hold med den ene hånd - spil med den anden. AUTOFIRE og fem microswitches sikrer dig komfortabel HIGH-SCORE.

298.-

Cobra

TURBO SUPER 2

Action bordjoystick. Tåler Decathlon og andre "slide-op"-spil. Står suget fast til bordet på 4 store sugefødder. Giver dig med 4 skydetaster meget fleksibel betjening. AUTOFIRE og otte microswitches sikrer dig fortsat spilleglæde.

198.-

TURBO Cobra og TURBO II er joystick der er lavet til at spille med. Derfor får du med TURBO uovertruffen kvalitet, der understreges af et års garanti mod NEDSLIDNING!

AMIGA -HJØRNET

Smartsound stereosampler

- Når alfa og omega ikke er nok
- Hi-Fi-stereokvalitet
- Ultrahøj samplerate (54 kHz)
- Kan bruges på næsten alle samplerprogrammer som f.eks. Aegis Audiomaster
- Separat volume- og balanceknap

Incl. Samplerprogram kun **848.-**

LYSPEN

Med tegneprogram.
- Tegner i 4096 farver
- Tegn direkte på din skærm
- Lækker tegnesoftware med alle features

795.-

3,5" DISKETTE-STATION NEC 1037A

- For AMIGA 500/1000/2000
- Fuldt kompatibel
- Afbryder indbygget
- Formfuldendt design
- Meget stabil
- 2 års garanti

1395.-

AMIGA-MODEMS

- 100% Hayes kompatibelt
- Bell 103/212A og CCITT V21/22/V22BIS
- Auto-hastighed, -dial og -answer
- Incl. software, kabler og strømfors.

1200 b.-vers. **1295.-**
2400 b.-vers. **2395.-**

AMIGA-BREMSE

- Nedsætter trinløst programhastigheden via drejeknap
- Giver dig mulighed for at gennemføre de svære spil i slow-motion, nærlæse hurtig animation o.s.v.

kun **598.-**

POSTORDRE - BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon

BMP-DATA

02 27 81 00

Lystrupvej 3, DK-3330 Gørløse, Postgiro 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:			MIN ADRESSE ER:
STK.		KR.	NAVN:
STK.		KR.	GADE, NR.:
STK.		KR.	POST NR.:
STK.		KR.	BY:
STK.		KR.	TLF. NR.:

BETALING:
☐ Check vedlagt + porto kr. 16.00
☐ Pr. efterkrav + porto (Kr. 16.-) og gebyr (kr. 25.-) I ALT tillægges kr. 41.-
☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)
☐ SKRIFT PRØVER ØNSKES

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring!

Feature artikler:

I dette nummer.

Udgiver:
Forlaget Microtech

Redaktør:
Niels Lassen

Redaktionelle medarbejdere:
Dan E. Andersen (U.S.A.)
Peter Vestergård (England)
Steve Cooke (England)
Søren Bang Hansen
Bo Reestrup Petersen
Christian J. Yssing
Lars B. Sørensen
Jakib Sloth
Holger Hansen
Henrik Adolfsen
Alex Monnerup
Heidi Svendsen

Repro:
Hammersmith
Tryk:
Rounborgs Grafiske Hus
Illustrationer:
Astrid Glahn, Malan Zachariassen
Sats:
Amiga 2000, Professional Pagesetter, QMS810PS
Foto:
Niels Lassen
Distribution:
DCA, AVISpost
Annonce ekspedition:
Brian Roy Markussen
tlf. 06 800877
Hotline:
Tirsdag fra 13-16 (tlf. 06 800877)
Abonnementer:
Pris og indmeldelseskupon findes inde i bladet.
Medlemsskab (abonnement) kan også bestilles på forlagets adresse:

Forlaget Microtech
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

tlf. 06 800877 (Hverdage fra 9.00-17.00)
Telefax: 06 800755

C64/128 Club udkommer 10 gange årligt.

Der kan man bare se ...

Hvem sagde der ikke var plads til flere computerblade i Danmark? Vi er meget glade over at skuffe vedkommende, da C64/128 Club er blevet en succes, der bliver større og større.
Vi har fået positiv behandling i de førende danske aviser, og vores særlige kendetegn (medlemstilbud og hotline-tid), er blevet vel modtaget af både læsere og pressen.

Vi soler os ikke.

Man kan ikke lave et perfekt blad. Man kan kun komme tættere og tættere på. Det er et spørgsmål om sider, jo flere, desto bedre. Det er også et spørgsmål om farvesider, hvor man kan opnå en anden effekt, end på s/h sider. Alt dette bunder i den egentlige årsag - penge.

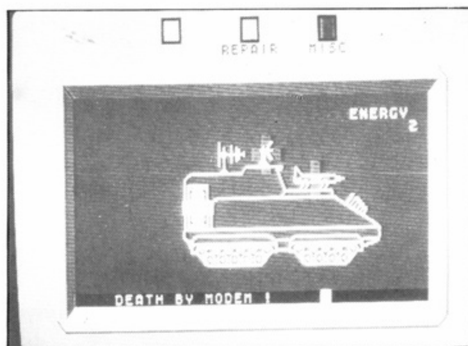
Hvad gør vi så?

Takket være i læseres store interesse for bladet, er det nu muligt at have flere sider, både farve og s/h, samt flere 'specielle' artikler, som f.eks. referat fra PC Show i dette nummer.
Vi har også fået etableret et godt ry i det store udland, hvilket har betydet at vi har fået en professionel U.S.A. korrespondent, der er uddannet journalist, og som fra dette tidspunkt vil holde os løbende orienteret om hvad der sker "på den anden side af dammen".
Endvidere har Steve Cooke, der er tidligere redaktør på det engelske blad, A.C.E., også fået blod på tanden, hvilket har resulteret i at han er blevet skribent for C64/128 Club.
Steve Cooke er også kendt som "The White Wizard" i det engelske blad "Zzap 64!" og "The Pilgrim" i A.C.E., hvor han fungerede som adventure ekspert.

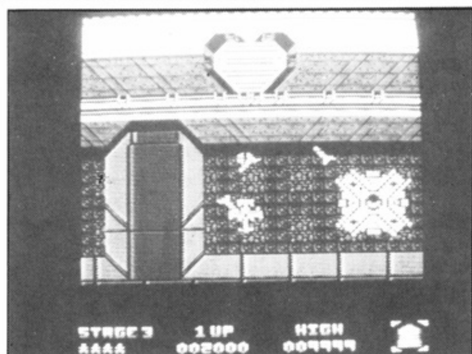
Det seriøse look.

Som skrevet i lederen af C64/128 Club nr. 1, er det ikke meningen at dette blad, skal være vores bud på et spilleblad, og for at fjerne os lidt fra den type blad, vil der komme flere seriøse artikler, og dybdegående anmeldelser af bruger programmer, og hardware. Vores famøse maskinkode kursus starter forfra i januar nummeret, men med en betydelig mere kvalificeret person, Bo Reestrup Petersen (også kendt som kaptajn Poke i IC Run). Der vil stadigvæk være en betydelig mængde spil anmeldelser, der bliver udført med kvalificerede hænder, af bl.a. "Bigby" fra IC Run og undertegnede!
God fornøjelse, ***Niels Lassen, Redaktør***

Det engelske software-hus, **Hewson**, kommer med en fortsættelse til deres relativt store succes, **Cybernoid**. Som de fleste nok har gættet, bliver titlen **Cybernoid 2.**
Det er endnu en gang et shoot 'em up, der er krydret med god grafik og lyd.
Et andet spil, der snart kommer frem i dagslyset fra Hewson, er **Scorpion**, der også er et shoot 'em up.
Scorpion bliver i modsætning til Cybernoid 2, et horisontalt shoot 'em up, hvor der i Cybernoid 2 er multi-scroll.
Begge titler kommer i oktober..



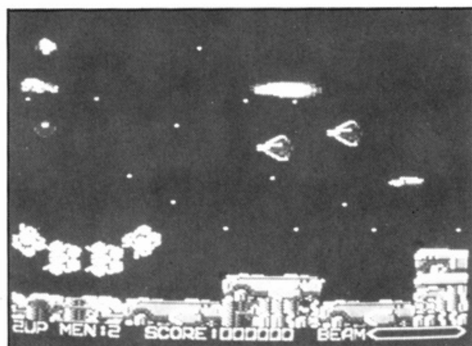
Scorpion - Commodore 64



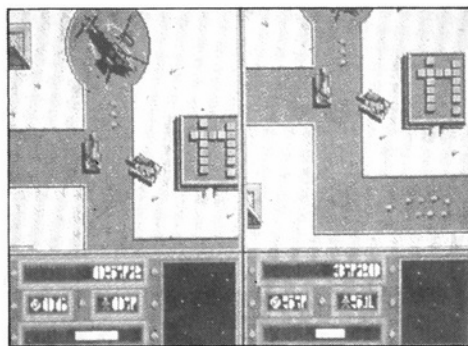
Typhoon til Commodore 64.

Ocean har gjort sine forberedelser til en lang, kold vinter med en hel serie konverteringer.
Først på listen er **"Typhoon"**, der er en arcade-konvertering, hvor du flyver i et jager-fly. Skærmen skifter mellem at være horisontalt-scrollende og et perspektiv, hvor du ser flyet bagfra.
Senere på året kommer "**Rambo III**" og "**Robocop**" der begge er film-konverteringer.
Der kommer flere konverteringer, som vi vil holde jer løbende informerede om.

Microillusions kommer med to Amiga konverteringer i løbet af de næste par måneder, hvilket er **The Faerytale Adventure**, som vi så småt kom ind på i sidste nummer, og **Firepower**, der hører ind under Microillusions **"One on One"** label.
Firepower er et tankspil, hvor man kan spille to personer mod hinanden, hvor man har hver sin del af skærmen.
Der er masser af action, og selvom du spiller alene, kommer du ikke til at kede dig.
På Amigaen kan man spille **Firepower** over modem, og det bliver spændende at se, hvorvidt denne feature bliver overført til C64 versionen.
Firepower kommer først i oktober.
Den længe ventede konvertering af **Irems** arcade-maskine, **R-Type**, nærmer sig sin udgivelsesdag.
R-Type kommer i november.



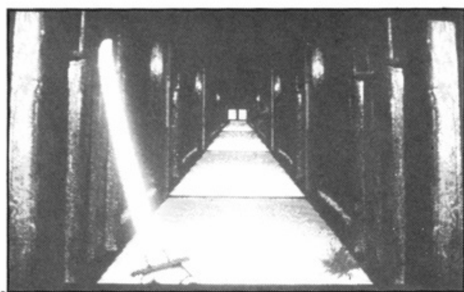
R-Type - Årets shoot 'em up?


Firepower - Amiga billede.

Mirrorsoft havde en temmelig stor stand på dette års PC Show (læs PC Show artiklen), og på denne stand viste de bl.a. deres nyeste action-spil, **Fernandez must Die** og **Foxx fights back**.
Fernandez must Die er et vertikalt shoot 'em up, i stil med Commando, Rambo osv.
Foxx fights Back er et horisontalt shoot 'em up, hvor du styrer en ræv, bevæbnet med en M-16 automat-riffel.
Vi har også modtaget information og billed-materiale omkring **Mirrorsofts** første licens aftale, **Blasteroids. Blasteroids** er en avanceret version af det gamle spil, der hedder **Meteor-storm**.
Også **Cinemaware**, der bliver distribueret af **Mirrorsoft**, viste deres nyeste titler frem for offentligheden:
Rocket Ranger bliver **Cinemawares** næste produkt, og i det skal du styre din fremtidsmand rundt gennem forskellige missioner for at for-hindre Hitler i at vinde anden verdenskrig.
Næste skud på stammen er **Lords of the Rising Sun**, der forgår i det fjerne Østen i årene om-kring 1200 e.k. (Man ved aldrig med Cinema-ware).



Foxx fights Back - Nu kan man da snart ikke finde på flere Predator-type spil...eller hva'?



Lords of the Rising Sun - Gud ved om de har fået ideen fra Clavell's bog/ film "Shogun"? Amiga billede.

Electronic Arts kommer med en fortsættelse til "**Demon Stalkers**" (et Gauntlet klone), og titlen er **Rouges to Riches**. I modsætning til **Demon Stalkers**, er der i **RtR** betydelig mere gameplay, bl.a. muligheden for at gå ind i huse m.m.

Dynamic kommer med en sequel til deres flop-spil, **Game Over**. Titlen er genialt nok **Game Over II**, men der skulle gerne være et betydelig mere gameplay end i etteren, hvis de håber på at få over 10% i vores anmeldelse!

Interplay (**The bard's Tale** serien) er hoppet ind i en ny type spil, hvilket er arcade-adventures.
Det første skud på stammen, er **Neuromancer**, hvor du spiller en hacker.
Det lyder ret interessant, og både grafik og lyd er i særklasse.
Ovenstående titler kommer før nytår.



Neuromancer - Electronic arts bud til en god jul.



4X4 OFF-ROAD RACING

Epyx/ U.S.Gold

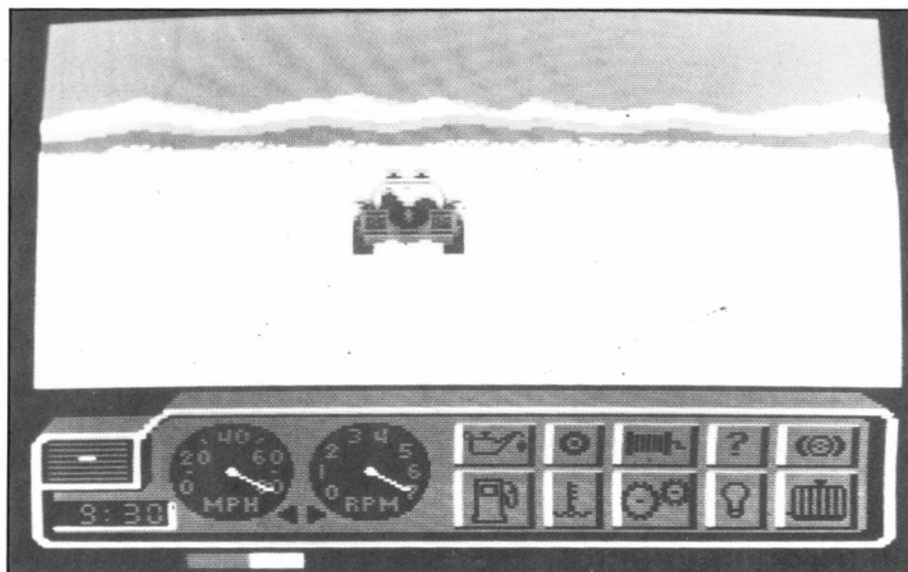
"Åh, nej! Ikke endnu et bilspil!" var min første tanke, da 4x4 Off-Road Racing landede på mit skrivebord.
Efter min mening er der allerede alt for mange af den slags spil på markedet og med superspillene Buggyboy og Test Drive, kan 4x4 næsten ikke blive andet end en skuffelse. Men lad os nu se...

Efter en ganske lækker titelskærm bliver du præsenteret for en menu, hvor du kan vælge sværhedsgrad og hvilken strækning, du vil prøve kræfter med. Som navnet antyder foregår løbet nemlig ikke på en bane - snarere tværtimod! - og der er mulighed for lidt af hvert; ligefra ørkenlandskab over mudderpøle til issletter.
Nu er det på tide at vælge bil. 4 råt-udseende off-roadere står og venter på dig - vælg den der passer bedst til terrænet.
Herefter skal du på indkøb, og det har bestemt ikke noget med tykmælk og ymer at gøre! For dine sparsomme dollars kan du udstyre bilen med pigdæk, motorspil og andet godt. Du har også mulighed for at købe værktøj, reservedele og endda en ramme dåseøl!

Endelig er du klar til at køre, og nu kommer vi til den dårlige del af 4x4: selve spillet! Din groft tegnede buggy glider uoverbevisende henover et utroligt ensformigt landskab, og kedsomheden bliver kun brudt af klippestykker, træ og andet affald, der er ret svært at undgå.
Det gør dog ikke noget, for din jeep kan tåle utrolig meget før den eksploderer eller skal repareres med nogle af de ting, du købte i starten af spillet.

Game-play'et er alt for dårligt til at holde interessen fanget, og kombineret med middelmådig lyd og udetaljeret grafik gør dette, at 4x4 er et af de spil, der bliver kedeligt efter 10 minutter. Sørgeligt, men sandt!

Grafik	: 60%
Lyd	: 40%
Præsentation	: 70%
Fængslende	: 30%
Pris/ Kvalitet	: 45%
Anmelder: Jakob Sloth	



PAGE ILLUSTRATOR 128

Hvis du følerder ikke rigtigt er kommet nogle tegneprogrammer, der viser hvad din 128'er kan, er Page Illustrator 128 lige noget for dig. Hvorfor? Læs videre og du vil få svaret.

Titlen på dette nye mirakel er Page Illustrator 128, og det er produceret af det amerikanske software hus, Patech.

Hvad kan det så?
Det er et tegneprogram, der benytter C128'erens 80 tegns mode, og hele programmet er lavet med en udvidet version af C128 Basic, med titlen Basic 8.
Hvis du har minimum 64k video Ram, kan du benytte C128'erens højeste opløsning, hvilket er 640x200 punkter i 16 farver, der ligger meget tæt op af den opløsning, Amigaen kan præstere.
Ud over selve tegneprogrammet, er der også et program, der kan konvertere grafik fra andre anerkendte tegneprogrammer, som eksempelvis *Doodle* og *Koala painter*.

Vi går i gang.
Efter at have læst den meget korte manual (13 sider), kom der en meget mærkelig følelse af uvidenhed omkring programmet, da manualen kun kommer ind på de mest specielle ting samt det programmeringssprog, programmet er lavet med.
Når disketten har loadet i et kort stykke tid, kommer der et billede frem, der får selv den mest hærdede C128 ejer til at falde om. Amiga Workbench skærmen dukker nemlig op, og du skal så styre en pil rundt på skærmen i bedste Amiga stil.

Som du nok har gættet, er det en meget stor fordel at have en mus tilsluttet (model 1350 eller 1351).
Når de forskellige ikoner er kommet frem på skærmen (se fig. 1), skal du trykke på det underprogram, du vil benytte. Der er tre valgmuligheder: "Drawing board", der er selve tegneprogrammet, "Convert pictures", der konverterer billeder fra diverse andre tegneprogrammer, og til sidst er der "Label maker", hvor du kan designe labels, og få dem skrevet ud på printer.
Det var en kort gennemgang af "programikonerne", men ud over dem er der også et ikon, der hedder "Preferences", der også er taget fra Amigaen. Preferences er den afdeling, der bestemmer, hvor meget udbytte du skal have af Home Designer.

C128 TEST

Preferences.
I Preferences kan du justere, hvor meget Chip Ram, du kører med. Der er også mulighed for at justere, hvorvidt du bruger joystick/ 1350 mus, eller den nye 1351 mus. (Som vi brugte).
Du kan også justere, hvilken opløsning din monitor bruger. Hvis du bruger en monocrom monitor, kan du også justere preferencerne efter det. Hvis du har ram udvidelse i maskinen, er der også et ikon, der slår udvidelsen fra/ til, samt et printer selector.
Alle disse ændringer kan "saves", men hvis man ikke vil bryge de valgte ændringer permanent, er der også en "use" funktion, hvor du bruger dine valgte ændringer, indtil du slukker for maskinen. (Se også Fig. 2.).

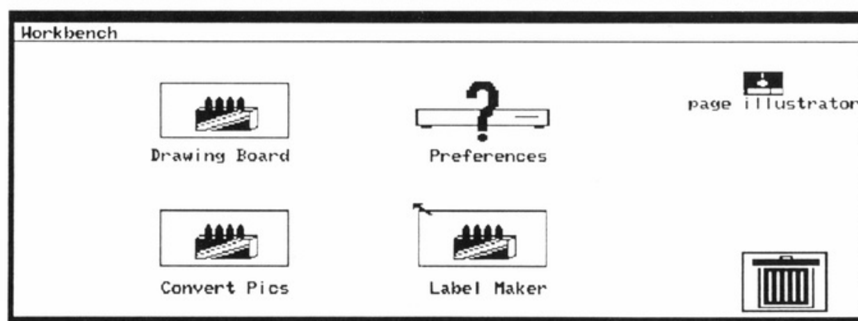


FIG. 1. Workbench billedet, hvor under programmerne skal vælges, og Preferences bliver justeret.

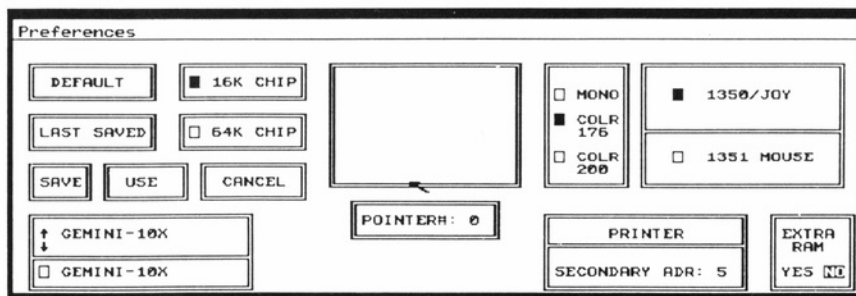


Fig. 2. Preferences. Firkanten i midten bruges til justering af skærm positionen.

Drawing Board
Tegneprogrammets opbygning, som er vist på figur 3, er lavet på en måde, så alle de forskellige kommandoer og tegne-valgmuligheder, lige ved hånden. Det bevirker, at man ikke skal køre ret meget rundt med musen/ joysticket, hvilket sparer en for unødigt besvær.
I tegneafdelingen, kan du selvfølgelig tegne frihånds tegninger, linier, cirkler og firkanter. En meget nyttig feature, er "zoom" muligheden, der lader dig forstørre din tegninger.
De fleste af kommandoerne styres ved hjælp af tastaturet. Det vil sige, at hvis du f.eks. vil fylde en cirkel eller firkant, skal du trykke på "f" på tastaturet. Det tager selvfølgelig lidt tid at sætte sig ind i de forskellige tastkombinationer, men når man har lært det, er det særdeles praktisk at bruge. Hvis man skulle være så uheldig at glemme tastkombinationerne, vil et tryk på "help"-tasten give dig en hurtig gennemgang.

Convert Pictures
Som titlen siger, konverterer dette program billeder fra andre Desktop/ tegne - programmer, og for at finde ud af at denne funktion virkeligt virker, tog vi nogle 'clip art' billeder, der er lavet i Printmaster og Printshop format.
Prossesen forløb uden problemer, da convert-systemet er ligeså brugervenligt som resten af programmet.
Ved overførelse af Doodle! billeder, laver Page Illustrator selv billedet om til 80 tegns display, hvorefter billedet bare skal "saves" ned på disk... Piece of cake!
Konverteringen er selvfølgelig en temmelig langvarig process, men som bekendt er hastværk jo lig med lastværk, og i dette program bliver kvaliteten af selv farvebilleder fra en 40 tegns computer, perfekt. Sådan!

Label Maker
Når dette program vælges, får man det største chok i hele dette program. Der kommer en kasse frem på skærmen, som du kan udvide eller formindske, ved at 'trække' i kassen med din mus. Når kassen har fået den rette størrelse, kan du lægge din tekst ind, i den font-type du finder passende, (der er mange forskellige!), og i den størrelse, du synes er bedst.
Density er også noget du selv kan justere, det kræver dog et vist kendskab til din printer.

Konklusion
Prisen for dette program er 650,- hvilket godt kan lyde af meget, men hvis man ser på hvad man får for de 650 kroner, og sammenligner Page Illustrator med andre tilsvarende produkter, går det pludseligt op for en, at det er en særdeles god handel man laver, forudsat du har en printer.
Det er nødvendigt med en mus, selv om programmet godt kan bruges uden. Musen er meget mere bevægelses følsom, og man kan flytte pointeren hurtigere og mere præsist, end med et joystick.

Hvis du har fået blod på tanden, kan du kontakte firmaet Hard-soft:

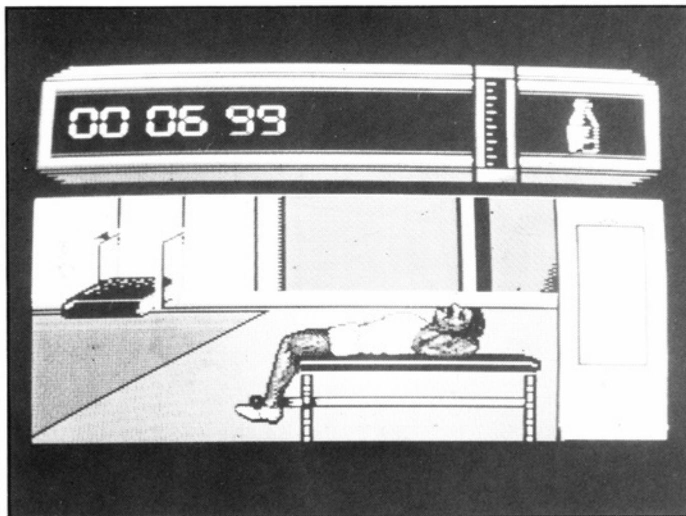
Hard-Soft
Dannevirkevej 71
4200 Slagelse

Prisen er, som sagt tidligere, 650 kroner incl. moms.

Daley Thomson's Olympic Challenge

Ocean

Nogle af jer husker måske det ældgamle Ocean-spil "Daley Thompson's Decathlon". Hvis I gør det, så ved I også præcis hvad dette spil går ud på, for den grundlæggende opskrift er ens. DT's OL Challenge bygger på en ældgammel spil-ide, der i sin tid blev pioneret af Activision og siden er blevet taget op i adskillige andre sammenhænge - mest kendt nok i Epyx's Summer Games. Det hele går ud på at vrikke joysticket frem og tilbage så hurtigt som muligt, samt - når det skal være rigtig avanceret - trykke på skydeknappen en enkelt gang eller to. Jo hurtigere man flår i joysticket, jo mere energi opbygger den engelske OL-helt, og dette er så afgørende for hvor hurtigt han løber, hvor langt han kaster-/springer, hvor højt han hopper osv...



Den opmærksomme læser har sikkert allerede sporet et gran af sarkasme i ovennævnte beskrivelse, og sandt at sige, så har jeg aldrig forstået morskaben ved denne besynderlige form for spil-udfoldelse, der tilsyneladende først og fremmest tager sigte på at nedbryde flest mulige joysticks på kortest mulige tid. De bedste sportsspil er efter min mening dem, der kræver koordination, timing og præcision af spilleren.

Det skal siges, at grafikken er af meget høj standard (selv om det meste altså er set før), og lyden er heller ikke at kimse af. Desuden så *er* der faktisk et par originale indslag i spillet. For eksempel starter man med en hård træning bestående af maverulninger osv. (læs: joystick-vriden!), og alt efter hvor mange armkræfter (og joysticks) man har, får man tildelt en vis mængde "Lucozade" (TM) læske-drik. Før hver konkurrence kan man så vælge at tage sig en slurk eller to, hvilket forbedrer ens ydeevne ganske betydeligt. Det er ligeledes vigtigt, at man vælger det rigtige fodtøj, ud fra et rigt udvalg, der dog har det tilfælles, at der står "ADIDAS" (TM) på det hele (Det er ikke svært at gætte hvilke to firmaer, der har sponsoreret dette program!).

Disse kommercielle finurligheder virker dog temmelig "poppede", og de fornyer ikke gameplayet det mindste. Det virker mest af alt som om Ocean har følt, at de med djævelens vold og magt skulle have et OL-spil ud i anledning af legene i Seoul, og når de nu HAVDE den gamle Daley Thompson licens liggende, - ja så kunne man jo bare få nogle kendte sportsfirmaer til at betale for et par nye små-features mod at få lidt gratis reklame.

Man har endda strakt sig så vidt som til at vedlægge en audiokassette med musik-stykket "The Challenge", men ingen af disse tiltag er nok til at redde dette dybt antikvariske program fra en retfærdig og velfortjent Overall-karakter klart under gennemsnittet!

Grafik	: 91%
Lyd	: 85%
Præsentation	: 86%
Fængslende	: 37%
Pris/ Kvalitet	: 41%

Anmelder: Søren B. Hansen

BASF FlexyDisk®

Datasikkerhed der betaler sig



Informationssystemer

BASF

THE · PRESIDENT · IS ·

Under et hemmeligt NATO-møde i Lichtenstein er den amerikanske præsident og samtlige europæiske statsoverhoveder (incl. vores egen Pølle!) blevet kidnappet af en arabisk terroristorganisation. Aktionen var særdeles professionelt udført, og på trods af, at mødet blev overvåget af talrige NATO-styrker, lykkedes det terroristerne at trænge igennem forsvarsværkerne - blandt andet ved hjælp af top-moderne kamphelikoptere.

Et kassettebånd efterladt på stedet rummer bl.a. en opremsning af terroristernes krav, som imidlertid er helt urealistiske, hvilket de iøvrigt også selv må være klar over, og det frygtes derfor, at der stikker noget mere under..

Den amerikanske regering har udpeget en uvildig undersøger, som skal forsøge at opklare



forbrydelsen, og finde frem til terroristernes tilholdssted. Som altid i den slags krisesituationer er valget faldet på dig, og til formålet har du adgang til efterretningstjenestens omfattende edb-system, hvor alle oplysninger om affæren og de implicerede personer er arkiveret. Desuden råder du over en gruppe agenter, som du kan sende ud på forskellige opgaver, ligesom du har adgang til en del hemmeligt-stemplede båndoptagelser.

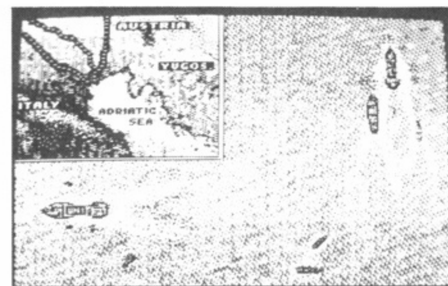
Faktisk følger der en hel lyd-kassette med i æsken, hvor der ligger en lang række mindre optagelser arkiveret, som hver især rummer vigtige spor i sagen. Båndet er ekstremt professionelt lavet, og lægger en utrolig god atmosfære lige fra starten. I kvalitet kan det faktisk måle sig med de bedste radio-spil, og der er ligefrem en super-atmosfærisk titelmusik til programmet. Faktisk kan jeg ikke mindes, at jeg nogensinde før har set et så vel-præsenteret spil til 64'eren!

Udover kassettebåndet medfølger der et håndskrevet brev fra en anonym person, der kalder sig Saduj. I brevet opfordres man til at gennemgå efterretningstjenestens data-base særdeles grundigt, for det er der - hedder det - at løsningen til dette mysterium skal findes. Men hvem er denne anonyme brevskriver, og kan man stole på ham? Er han en forræder?? (TIP:Prøv at stave hans navn bagfra..)

Computerterminalens hovedmenu præsenterer dig for 4 valgmuligheder:

FILES, der giver adgang til førnævnte oplysninger inklusive
digitaliserede satellit-fotos mv., AGENT, hvor du kan flytte rundt med 8 agenter i håb om at de før eller siden støver nogle spor op, COMMS, som er din "varme linje" til myndighederne, hvor du bl.a. kan anmode om at få afhørt vidner, storme bygninger osv. Endelig er der CODES, som giver adgang til et avanceret decifreringssystem, som man skal bruge for at bryde diverse koder. En stor del af kassette-båndet er faktisk ren morse-kode, og her er vi fremme ved mit eneste egentlige kritikpunkt overfor dette spil: Morsekoden er simpelthen alt for svær at tyde! At sidde og trykke på en tast i takt med, at man lytter til morsesignaler fra båndoptageren lyder måske meget let, men i praksis er det så godt som umuligt! På båndet er der f.eks. en sekvens, hvor den franske premierminister fra sit fangenskab holder en tale til offentligheden.

Lytter man godt efter kan man høre nogle lave bankesignaler i baggrunden, som givetvis er hemmelig morsekode, men da jeg forsøgte at tyde det blev resultatet "X%8r80hpgbønnøz" (eller noget i den stil!).



MISSING

Det er desuden vigtigt at understrege, at selve programmet stort set ikke er andet end en stor database fyldt med oplysninger, der har mere eller mindre direkte relevans til gidsel-affæren. Game-playet foregår altså først og fremmest i din hjerne - og ikke på skærmen! Principielt kunne spillet altså godt - i nogenlunde uændret form - være markedsført som bog. Godt nok er der en vis fremadskridende handling i The President is Missing, men det er dig selv der skaber den, i takt med at du - ved at kombinere de mange forskelligartede oplysninger - efterhånden finder nye spor, der giver adgang til atter nye spor osv.

The President is Missing er ikke desto mindre et originalt og særdeles anbefalelsesværdigt spil. Hvis du tager dig god tid til efterforskningen, vil du blive overrasket over, hvor dybt mysteriet rækker, og dette er absolut ikke et spil, du bliver færdig med på en aften. Der er lagt et enormt research-arbejde ind i programmet, og alt virker så autentisk, at det næsten er skræmmende. Ideen med det medfølgende kassette-bånd er eksemplarisk, og uanset hvad du iøvrigt mener om den amerikanske præsident (-og Pølle!), så vil du sikkert få mange spændende timer til at gå med opklarings-arbejdet.

Grafik	: 75%
Lyd	: 70%
Præsentation	: 96%
Fængslende	: 87%
Pris/ Kvalitet	: 88%

Anmelder: Søren B. Hansen



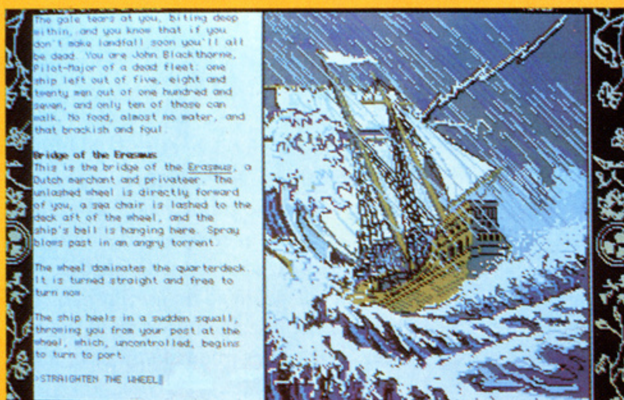






Cosmi/MicroProse

SPIL-TEST



Shogun - Et af de mange nye spil fra Infocom

Infocom, der er mest kendt for sine tekst-eventyr, har besluttet sig til at inkludere grafik i deres næste titler.
Den første titel bliver **Shogun**, der foregår i det fjerne Østen.
Der kommer også grafik i **Zork Zero**, der også forventes at komme snart (relativt).
Den dårlige nyhed ved alt det her er at Infocom ikke har planlagt nogen Commodore 64 version, så det er kun Commodore 128 ejerne, kan glæde sig over dette skift i planlægningen.
Hvorvidt, **"The restaurant at the end of the universe"** kommer til 64'eren, videß endnu ikke.

Det fransk-baserede software-hus, **Loriciels**, følger moden med at lave bilspil og deres bidrag til denne genre hedder **Turbo Çup**, og det er åbentbart et race for Porsche-only.
I spillet skal du styre en **Porsche 944**, som du ser bagfra, gennem flere forskellige baner.
Lad os ikke håbe, at de bliver sagsøgt af **U.S. Gold**, ligesom tilfældet er med **Elite**, der har fået en retsag på nakken, efter at have lanceret deres **Roadblasters** clone - **Overlander**.
For at blive i retsager, har **Mediagenic** lagt sag an mod **U.S. Gold**, for at have lavet et plagiat af **R-Type**, der hedder **Katakis**...Ak ja!

Tilbage til **Loriciels**. En anden titel, der snart udkommer er **Space Racer**, hvor du styrer en fremtidsmotorcykel rundt på en bane, i samme stil som **Mediagenic's Gee Bee Air Ralley**.

Til sidst er der et ski-spil, under titlen **Eddie Edwards Super Ski**. Eddie er vist nok et eller andet hot-shot i England, så lad os håbe på det bedste.Ovenstående spil kommer november.



Space Racer - Atari ST billede.



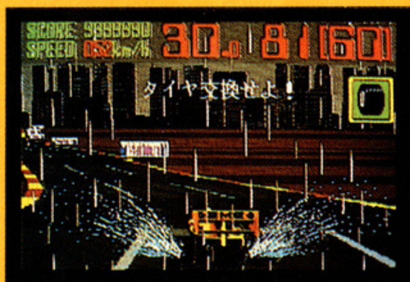


Mandarin Software kommer i fællesskab med **Level 9** med to nye eventyr. Titlerne er **"Lancelot"** og **"Gnome Ranger II"**.
Lancelot tager dig tilbage til middelalderen, hvor **Kong Arthur** regerede, og hvor runde borde var "in".
Historien finder sted på den tid, hvor Arthur havde en affære med to kvinder (fy fy), og han har været dum nok til at få et barn med en af disse kvinder. Denne søn ser han ikke før tyve år senere, hvor sønnen er blevet biskop (en af de her skaldede mands-personer).
Det bedste, jeg umiddelbart kan se ved **Lancelot**, er en konkurrence, der er forbundet med spillet, hvor du kan vinde **5.000 engelske pund** (ca. 62.500 kroner).

Gnome Ranger II: "Ingrid's Back", er endnu et eventyr, bygget op omkring den lille gnom, Ingrid.
Om handlingen kan der ikke siges ret meget, men lad os alle bede til, at det er bedre end Gnome I, der efter min mening var et flop af dimensioner.
Lancelot og **Ingrid's Back** i november-december.



FIL, et nyt fransk software hus, følger med de fleste andre software huse på markedet, hvad angår arcade licenser.
Deres første spil er et karate/ arcade spil, der hedder **"Shinobi"**, og i det skal du redde nogle skønne kvinder, der er taget til fange af the bad guys. For at missionen ikke skal være helt håbløs, har du taget kastestjerner og samurai sværd med hjemmefra, og du kan senere få en pistol og andre lækre sager.
Arcade maskinen er særdeles uimponerende, og der skal laves mange ekstra ting i konverteringen før det bliver attraktivt.
Deres anden licens er **"Continental Circus"**, der straks er betydelig bedre.
Continental Circus er et racerbil spil, hvor du styrer en Formel 1 racer rundt i gennem et meget varierende landskab, og forskellige vejrforhold. Der er bl.a. regnvejr og sne.
Begge spil kommer i slutningen af året.



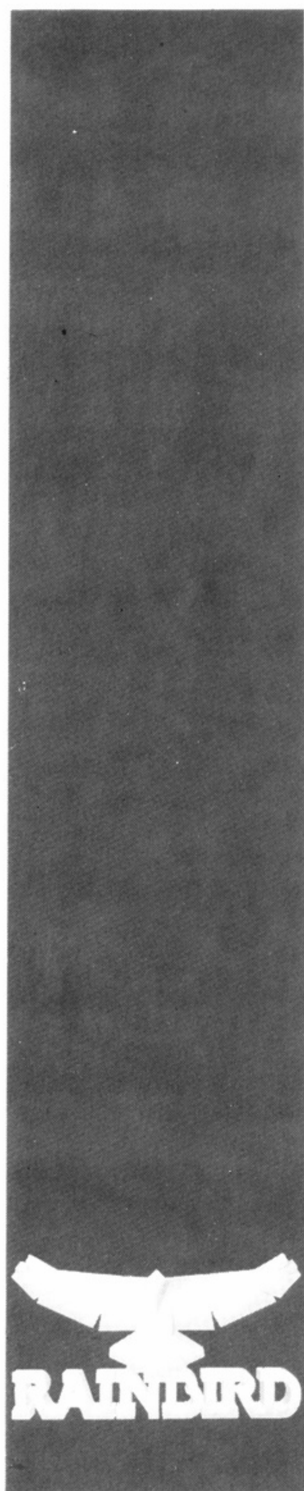
Shinobi - Arcade versionen.



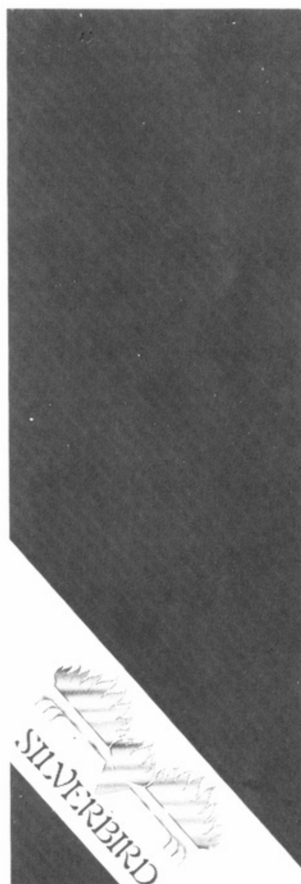
Continental Circus - Arcade versionen.



KONKURRENCE









Som en lille vinter hilsen, har vi i samarbejde med **Telecom Soft**, lavet en lille konkurrence. Hvad kan man vinde? Tja, præmien er spillet **"Savage"**, en **Telecomsoft T-shirt** og et par smarte **solbriller**, også fra **Telecomsoft**.

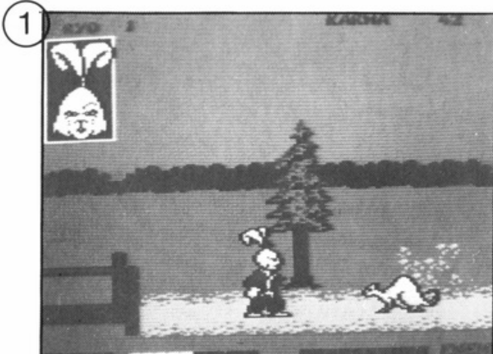
Hvad skal du gøre for at vinde noget af alt dette guf? Gæt hvilket billede der hører til hvilket spil, og send kuverten nedenfor ind til:

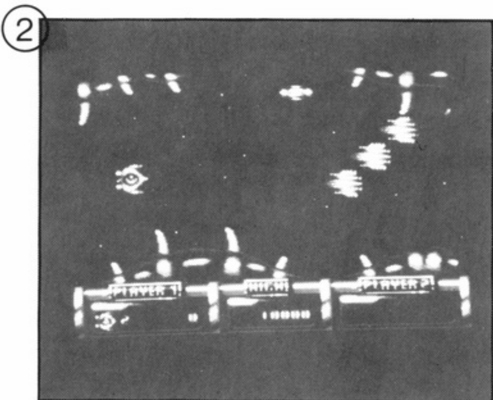
SAVAGE

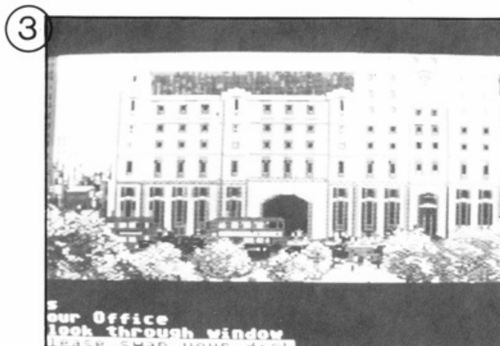
Husk
at vi skal have svarene senest d. 11.11.1988

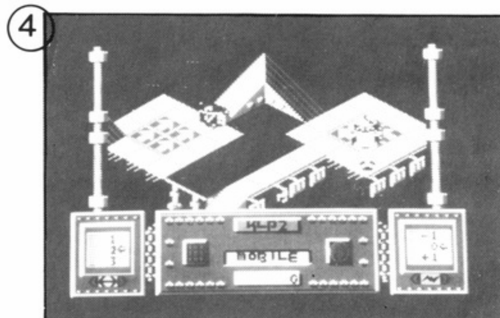
Forlaget Microtech
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

Mærk kuverten "Savage".
Alle billederne er fra **Firebird/ Rainbird** spil.
Vi udtrækker fem vindere.

1


2


3


4


Billed nr. 1 er fra ______________________________

Billed nr. 2 er fra ______________________________

Billed nr. 3 er fra ______________________________

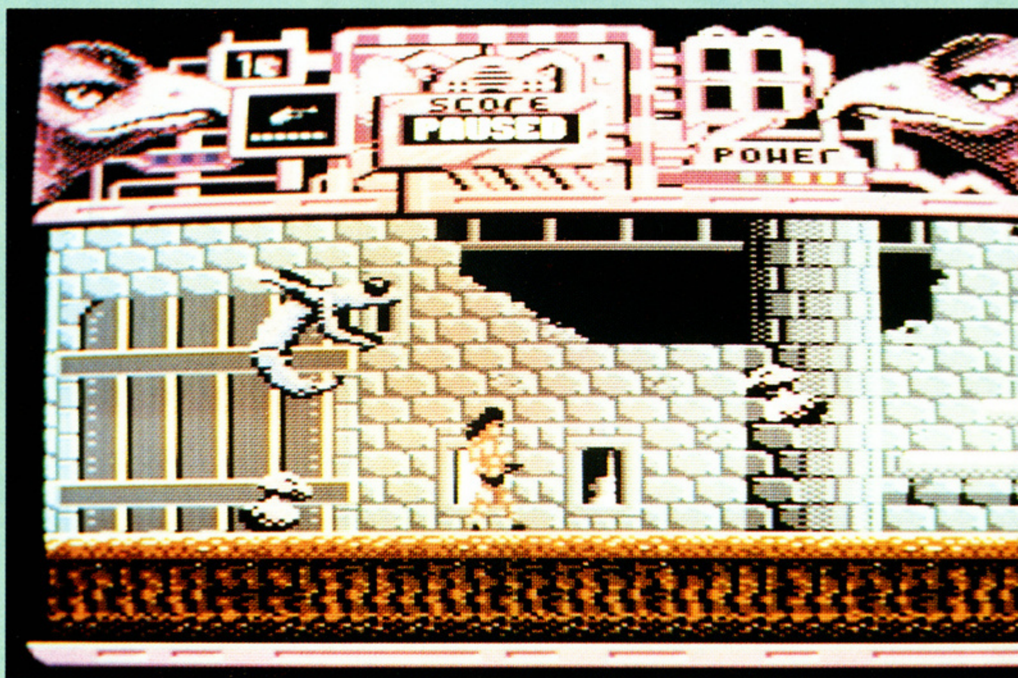
Billed nr. 4 er fra ______________________________

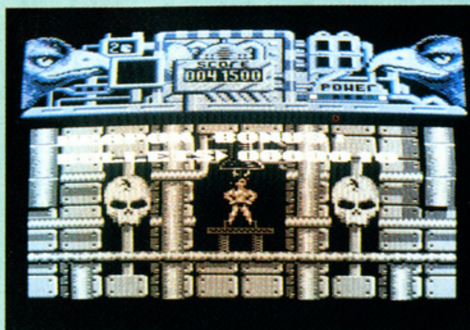
HAWKEYE

I Hawkeye fra Thalamus spiller du titelrollen som Hawkeye, en fyr med en kropsbygning udover det normale, idet han er halvt robot og halvt menneske. Denne fysiologi gør dig naturligvis til den perfekte lejesoldat, og det er grunden til, at du er blevet udvalgt til en opgave, der betyder, at du får brug for alle dine kræfter og våbenkunnen, idet den ikke ligefrem er nem at gennemføre.
Opgaven består i, at du skal kæmpe dig gennem tolv zoner, der er bevogtet af uhyrer, der kun har et mål med tilværelsen; at kunne hænge Hawkeyes skalp ved deres side.

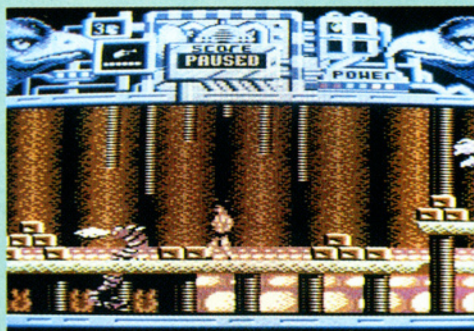
Disse uhyrer er virkelig et skrab-sammen af lidt af hvert, idet der i deres rækker blandt andet indgår re-produktioner af King-Kong, fortidsøgler, drager med dårlig ånde, sabelkatte, og det sædvanlige småkravl, der er mere irriterende end farligt.
Til værn mod disse fyre, har du et rigeligt udvalg af våben, der tæller alt ligefra en pistol, der ikke er meget værd, til en progressiv bazooka. Der er dog det minus, at disse våben ikke er forsynet med uendelig ammunition og at de derfor skal genoplades, når de er løbet tør, hvilket gøres ved at opsamle ammunitions-ikoner. Udover disse ammunitions-ikoner, er der også en anden slags ikoner, nemlig puslespils-ikoner, der er utrolig vigtige. Du skal opsamle fire puslespils-ikoner i hver omgang for at kunne fortsætte til næste omgang.
For at finde ikonerne, der ligger spredt udover landskabet og kun viser sig en af gangen, har du på øverste del af skærmen en tavle, som udover at vise scoren, antal liv og "powerometeret", også viser to høgehoveder, der ved at blinke med øjnene angiver, i hvilken retning det næste ikon ligger.

Hvis du kæmper dig vej gennem alle tolv zoner (hvilket lyder usandsynligt de første par uger) kan du, efter veludført gerning, modtage din belønning, der består i at du får alle dine metalde-





le udskiftet med rigtige organer. Dette betyder blandt andet, at du kan lege med magneter og jernfil-spåner på en gang. (Nå, ja, ha ha ... du er fyret - Redaktionen).
Nå spøg til side. Grafikken i Hawkeye er, efter min mening, noget af det bedste set på 64'eren til dato, og det gælder både for de farverige og



veldetaljerede baggrunde, og for de animerede dele på skærmen, der også er i top-kvalitet.
Det er praktisk talt umuligt at udsætte noget som helst på Hawkeyes grafik og det samme gælder lydsiden, der består af omtrent ti forskellige soundtracks og nogle veludførte sound-effects.

Præsentationen af Hawkeye er ligeledes et godt stykke over middel, hvilket hovedsagligt skyldes, at man kan spille den omgang man deffinitivt dør i, på trainer mode. Man har altså mulighed for at dygtiggøre sig i denne omgang, så man næste gang har en større chance for at komme igennem omgangen.
Da Hawkeye samtidigt har det mest suveræne loader-billede set længe, vil jeg sige at præsentations-karakteren på 85% er så rigelig fortjent.

På baggrund af de faktorer i denne anmeldelse, vil jeg gerne anbefale Hawkeye til alle arcade-fanatikere, idet de ved at købe dette sil vil få fuld valuta for pengene. Derfor: Røv banken i dag!

Grafik	: 96%
Lyd	: 92%
Præsentation	: 85%
Fængslende	: 94%
Pris/ Kvalitet	: 93%



Anmelder: Christian J. Yssing

Hvis dig og din computer klub har lyst til at oplyse os, og de andre læsere om hvad i laver, synes vi at i skulle skrive ind til **Klub Info** på følgende adresse:

Commodore Data Club
Nørreskovbakke 14
8600 Silkeborg

Mærk kuverten "Klub Info".

Vil du gerne af med din sampler, computer eller andre computer effekter, så skriv ind til:

Commodore Data Club
Nørreskovbakke 14
8600 Silkeborg

Brug venligst kuponnen på side 38.
Husk at skrive afsender på kuverten, og mærk kuverten "**Køb-salg-bytte**".

GEOS Version 1.3

Berkeley Softworks, Disk Only



GEOS er efterhånden blevet et helt begreb inden for seriøs software, og det ville da også være forkert at sige at det "bare" er et program.
Hvad kan GEOS, og hvorfor er det blevet så populært, som tilfældet rent faktisk er? Det er noget vi vil prøve på at finde ud af over de næste par numre. Vi begynder med hovedprogrammet.

GEOS står for Graphic Environment Operation System, hvilket betyder noget i retningen af et grafisk operation system.
GEOS er produceret af Berkeley Softworks, der er bosat i Californien, og herhjemme distribueres programmet af Supersoft, der tager 495,00 kroner for selve hovedprogrammet.
Det skal ikke skjules, at GEOS ikke længere er noget helt nyt program (1986), men da det stadigt er det bedste, og næsten det eneste, program af denne type, er det nødvendigt at vide, hvad der gør dette program forskelligt fra et tekstbehandlings-system og et tegneprogram, samlet i en pakke.

Vi åbner pakken.
Med i GEOS pakken, finder vi en manual på ca. 150 sider og et rabat-kort, der kan bruges, hvis man køber et modem. Der er også en lille reklame folder for "Q-Link", hvilket der iøvrigt er en demo for på en af disketterne.
Apropos disketterne, så er der to af dem, der begge er dobbelt-sidet. På den første disk, side et, finder vi hoved-programmet, og på bagsiden er der en demo af "Q-Link" (der er en forkortelse for "Quantum-Link").
På disk to er der en back-up af hoved-programmet, samt "Applications Disk", som vi vender tilbage til.
Vi finder, til stor glæde, ud af, at GEOS har indbygget fast-loader, der gør hele arbejdet meget nemmere.
Det første vi støder på, er desktop-menuen.

Desktop.
Desktop menuen er udformet på samme måde som Amiga'ens "Workbench", hvilket er vist på figur 1.
I desktop menuen, er der nogle ikoner, samt nogle "pull-down" menuer i toppen af skærmen. Pull-down menuerne virker på den måde, at du trykker på en af de overskrifter der er, hvorefter der kommer en række undermenuer. Også på figur 1.



Figur 1.
Desktop menuen.

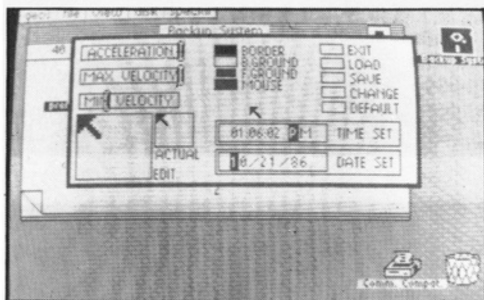
Ikonerne er de 'kasser', der står inde på den hvide del af skærmen, og ved at dobbelt klikke på musen/ joysticket over det pågældende ikon, går programmet i gang med at loade et underprogram ind. Ikonerne ses på Figur 1.

Da der ikke er plads til alle ikonerne på skærmen samtidigt, er det nødvendigt at man kan 'bladre' mellem menuerne/ ikonerne på en nem måde.
Det har Berkeley klaret på en meget smart måde, ved hjælp af en fold nede i venstre hjørne. Se figur 2.

Problemet med printere.
I modsætning til praktisk talt alle andre bruger programmer på markedet, er GEOS kompatibel med laser-printere, hvilket gør den særdeles mere professionel at arbejde med.

Man kan selvfølgelig spørge sig selv om, hvem der har råd til at investere i en laser-printer, da sådan en koster fra 22.000 kr. og opefter.
Det kan f.eks. være den lokale købmand, der skal køre nogle reklame-foldere ud, en gang om ugen. Han vil få meget stor glæde af denne feature, da det kan spare ham for både sats (opsætning) og tryk.
Commodores meget upopulære printer, 1502 modellen kan, som sædvenlig, ikke benyttes, men det kommer ikke som nogen overraskelse.

Preferences.
Der er, ligesom i Page Illustrator, et ikon der hedder preferences, hvori du kan stille på farverne, editere din pointer, og andre ting, der bedst kan vises på figur 4, der viser preference-menuen.



figur 3. **Preferences.**

GEOpaint
Det indbyggede tegneprogram, er ligesom resten af GEOS, meget avanceret, med en opstilling, der minder meget om Deluxe Paint på Amiga'en.
Det vil sige at der er en række menuer ude i siden af skærmen, samt de obligatoriske hovedmenuer, der hovedsagligt beskæftiger sig med det tekniske, dvs. load/ save, Desktop m.m.
Opbygningen ses på figur 5.

Der er mulighed for at inkludere tekst sammen med billeder, og dermed opnå en primitiv form for Desktop Publishing.

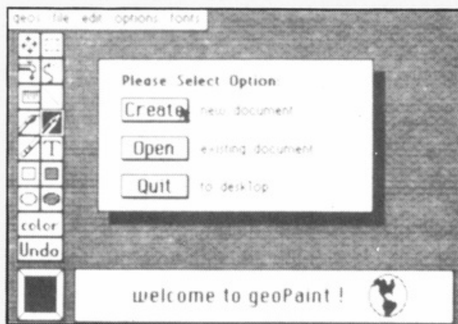


Fig. 4 Tegneprogrammets opbygning.

GEOWrite
Tekstbehandlingssystemet er også meget professionelt udformet, med de sædvanlige over-menuer, men ellers er det lavet med henblik på at lave det så nemt som muligt, hvilket er lykkedes meget godt.
Du kan skrive i **bold**, *Italic*, **outline**, <u>underline</u> samt en kombination af ovenstående.
Du kan, selvfølgelig, slette tekst, kopiere tekst og ændre font-type og størrelse. Der er lavet ekstra font-typer, som du kan købe seperat til ca. 200 kroner pr. pakke.
Tekstbehandlinssystemet ses på figur 6.



Fig. 5 Tekstbehandlingssystemet.

Alt i alt var mødet med GEOS meget positivt, og med de ekstra pakker, man kan få, som eksempel "GEOpublish", "GEOcalc" m.m., er det afgjort det mest professionelle all-round bruger program på markedet i øjeblikket.
Vi fortsætter i næste nummer, med en artikel om GEOcalc.

PC Show - 1988

"There's no business like show business". Dette citat er absolut ikke malplaceret, hvis man taler om PC Show.
PC Show, der førhen hed PCW Show, er en af europas største computer udstillinger, med nyheder fra hele verden.
Hele udstillingen blev holdt i **"Earls Court Exhibition Centre"** i London, hvilket er et ommøbleret parkerings-anlæg. Der var over **100.000 mennesker** til stede, fordelt på de fem dage udstillingen varede.
Vi var selvfølgelig til stede sammen med en trofast skare af læsere (omend lidt fordrukne), og vi vil gerne dele vores indtryk af messen med Jer.
Det er umuligt at give et fyldigt referat, idet der var alt for mange indtryk, hvilket vil resultere i en 50 siders artikel. Dette er blot et godt udsnit af de indtryk, vi finder bedst.

Hele udstillingen blev kørt meget professionelt, hvor der i modsætning til sidste år, næsten ikke var kø dannelser ved billetskranken. Der var også nogle små spisesteder og pubs rundt omkring i hallen, hvor man kunne få sig en forfriskning.
Den 14. og 15. var der kun adgang for pressefolk, og forretningsfolk, hvilket bevirkede at der næsten ikke var trængsel.
Hallen var opdelt i tre sektioner: **"Business Hall"**, hvor de seriøse programmer blev vist, **"Middle Hall"**, hvor der var forskellige forlag og mindre virksomheder, og til sidst var der **"Leisure Hall"**, hvor de nye spil blev vist frem.
Støjniveat lå utroligt højt, fordi alle firmaerne inde i "Leisure hallen" følte at lyden på netop



Det ser forvirrende ud, men der var faktisk rimelig check på det hele. Billedet er taget lige inden for indgangen.



Billedet er fra presse-rummet, hvor de forskellige journalister kunne få fred. Læg mærke til Ataris stand. Big is beatiful.

deres spil var helt suveræn.

U.S. Gold var det firma der havde den største stand inde i leisure hallen, stærkt efterfulgt af bl.a. **Telecomsoft** og **Ocean.**
U.S. Gold viste previews på deres næste **Advanced Dungeons and Dragons** titler, der i første omgang bliver **"Pool of Radience"** (testet i dette nummer), og **"Heroes of the Lance"**.



Der blev gjort et meget stort nummer ud af "The Pepsi Challenge", et nyt samarbejde mellem U.S. Gold og Pepsi.

Heroes of the lance kommer i November måned, og det er et arcade adventure med nogle få roleplay-elementer.
Der var også en hel del arcade maskiner på **freeplay** (gratis spil), og det vakte naturligvis stor begejstring hos de besøgende.

Det var hovedsagligt arcade konverteringer der, blev satset på, bl.a. "**LED Storm**", der er en blanding af "**Out Run**", "**Roadblasters**" og "**Spy Hunter**". Den mest interessante konvertering må afgjort være "**Thunderblade**", der er en officiel efterfølger til **Sega**'s andet giganthit, **Afterburner**.



Thunderblade - Gad vist hvordan de vil få det spil ned i en Commodore 64'er?

Ellers skete der ikke ret meget på **U.S. Gold**'s stand; det eneste program der var færdigt, var **Pool of Radience**, ellers var der kun previews. Der kommer også en ny og forbedret version af **Out Run**, der hedder "**Out Run Europe**", men den var der ikke vist billeder fra.

Ocean havde hverken hæmninger eller smag ved udstillingen, de havde bl.a. importeret i **pansret mandskabsvogn**, der skulle gøre reklame for deres næste spil, hvilket hovedsagligt er krigsspil og konverteringer.



Det er ikke så mærkeligt at Oceans marketing chef, Anthony Emmett ser glad ud.

Der var over 10 tv-skærme, hvor der blev vist "**Robocop**", "**The Untouchables**" og "**Rambo III**", hvilket er titler de har fået rettighederne til.



Robocop - Arcade maskinen er udkommet.

Det mest interessante projekt på deres stand var uden tvivl deres "**Operation Wolf**" arcademaskiner, hvor der var overfyldt hele tiden. **Operation Wolf** er et krigsspil, hvor der er monteret en **UZI maskinpistol** foran skærmen.
Der blev også gjort et stort nummer ud af **Daley Thomson's Olympic Challenge**, der også er testet i dette nummer.

Novagen der er mest kendt for klassikerne "**Mercenary I og II**", lancerer om kort tid "**Damocles**", der bliver en slags follow-up på Mercenary spillene. De viste også "**Battle Islands**", og som prikken over i'et havde de "**Backlash**" som arcade-maskine. **Backlash** er det største flop Novagen nogensinde har haft, så hvorfor de laver den om til arcade maskine, er lidt af et chok.
Hvorvidt "**Damocles**" kommer til C64'eren, vides endnu ikke, men kryds fingre for at det sker.



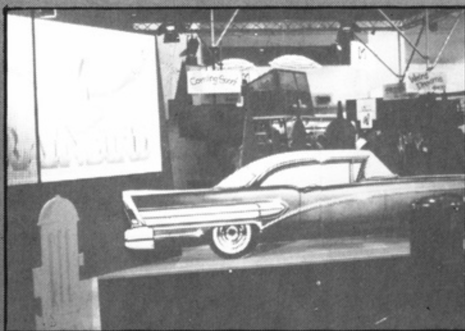
Oceans kampvogn.

Microprose trak også en hel del mennesker til, hvilket hovedsagligt skyldtes deres **Prokon simulator**, som er en projektil-formet kasse, hvori der kan sidde 14 personer. Inde i simulatoren bliver vist forskellige scener på en tv-skærm, og simulatoren bevæger sig i takt med filmen. En meget lækker oplevelse men er det en to timer lang ventetid værd? Nej.

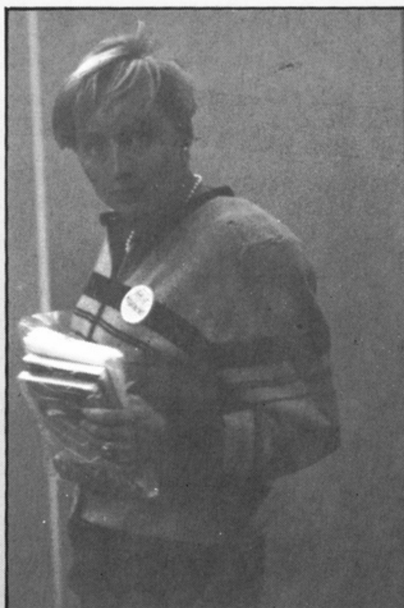


Prokon simulatoren - flot ser det ud.

Telecomsoft havde den bedste stand, og samtidig den mest professionelle, med alle deres titler stillet op og vist på en hel masse monitore, og hvis man fik lyst til at kikke på nogle af produkterne, kunne man blive vist rundt af en af Telecomsoft's medarbejdere.
De mest interessante titler er **"Deja Vu II"**, der måske kommer til C64'eren. Deres næste **Magnetic-scrolls** eventyr, **"Fish"**, blev også vist frem. **Savage** er et arcade-adventure fra deres **Firebird**-label, og **"Weird Dreams"**, hvor du skal følge en mand rundt i en drøm! Inde i drømmen finder han mange forskellige ting, og opgaver der skal løses. Mit bud på deres julesællert.
"G.I. Hero" og **"Soldier of Fortune"** er også titler der snart dukker op fra ild-fuglen.



Telecomsofts stand inkluderede både amerikanske biler og graffiti på væggene.



Der er ikke noget at sige til det, hvis Ania Makowska fra Telecomsoft ser lidt forvirret ud. Deres nyheder tiltrak mange mennesker.

Dynamic Systems var også på messen med en stand, der så meget dyr ud! Anledningen var deres lancering af **Game Over II**, der kommer meget snart.
For at gøre et stort nummer ud af et dårligt spil, var der en særdeles nuttet dame, iklædt ringbrynje. It's showtime - Hvor herre bevares!



Hvad gør man ikke for at få opmærksomhed?

Electronic Arts og **Mediagenic** havde ikke lyst til at være på messen, så de havde istedet lejet en hotelsuite på hver sit hotel.
Man blev transporteret frem og tilbage i nogle ca. 10 meter lange limusiner, med indbygget TV og bar! Det var en ret lækker fornemmelse at sidde i sådan et køretøj, der absolut skabte opmærksomhed.
Mediagenic's stand var særdeles god, idet de havde en repræsentant fra hver af de labels, de markedsfører for.
Abstract Concepts, der lige har udgivet chokspillet Mindfighter, kommer med endnu et eventyr efter samme metode (suk!).
Der blev bl.a. vist en demo af **R-Type**, der ser meget lovende ud, samt **"Incredible Shrinking Spere"**, der er endnu et action-spil!
Demoen af **R-Type** på **Atari ST**'eren blev **stjålet** under udstillingen, hvilket skabte en temmelig panisk situation, da **Mediagenic** havde betalt en formue for rettighederne.



Det var denne yndige dame man skulle få "limusine billeterne" fra, for at komme over til Mediagenics stand.

Electronic Arts havde en meget skuffende hotel-suite, der var alt for lille med alt for mange mennesker og ditto maskiner!
Det var nogle meget lovende spil de viste frem, men effekten forsvandt fordi det var en temmelig uvidende person der fremviste dem.
De viste en demo på **"Powerdrome"**, der er et fly-spil, der er utrolig ligetil at finde ud af, men vi kunne ikke få lov til at se spillet ordentligt fordi "programmøren var kørt galt".
Det ville have taget en tre årig dreng fem minutter for at være i stand til at spille **"Powerdrome"**!!

Der skete selvfølgelig også meget andet, som jeg desværre ikke har plads til at skrive om, men afslutningsvis, vil jeg vise nogle af de andre sjove ting, der var på mesen.



Rambo og Margaret Thatcher fra den engelske serie "Spitting Image" var også repræsenteret i anledning af Domarks licens aftale angående "Spitting Image".



Mirrorsoft lavede en ret original reklame for "Foxx fights back": En ræv med en M-16 automat riffel.



Big Apple Entertainment: Flot stand, slatne nyheder.



Denne bil var hovedpræmie i en konkurrence der var arrangeret af "Computer Shopper".



Der blev holdt mange kurser på messen. Det virkede på den måde, at der var en stor TV-skærm, og en dame der stod med en mikrofon og kommenterede det, der skete.



▼ Uden tvivl den mest heftige arcade-maskine nogensinde. Alting eksploderede hele tiden!?!



Advanced Dungeons & Dragons

- The Pool of Radience-

SSI/ U.S. Gold

Endelig kommer U.S. Gold's første udspil, fra deres enorme licens aftale med TSR Hobbies. Siden U.S. Gold har betalt 1 million pund for aftalen, der løber over fem år, må man gå ud fra at alle kræfter bliver sat ind, for at få tjent disse penge ind igen. "Pool of Radience" foregår i verdenen "Forgotten Realms", og "Forgotten Realms" er et udspring fra Advanced Dungeons & Dragons.

Advanced Dungeons & Dragons (mellem venner kaldet AD&D) er et roleplaying-game, og for dem der ikke kan nikke genkendende til denne type spil, er det i samme genre som "The Bards Tale", "Phantasie" og "Wasteland".

I "Pool of Radience" styrer du seks karakterer, og derud over er der plads til to NPC'er (non playing characters). Non-playing characters er forskellige mennesker eller monstre, du støder på i din fremfærd, som du kan hyre til at hjælpe dig.

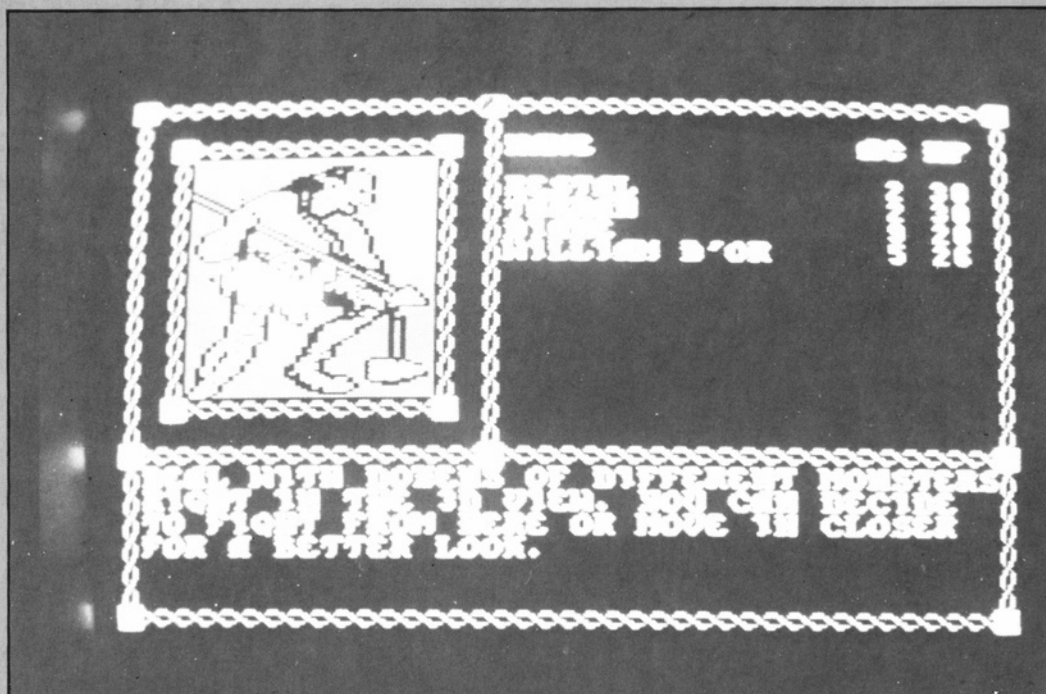
Når Pool of Radience er loadet, bliver man ret forbavset over at se den mængde programmører der har været med til at lave dette spil. 23 programmører, grafikere, lydmænd og designere fra både SSI og TSR.

I modsætning til tidligere rollespil, er der i Pool of Radience ikke kun en mission, men flere. Du behøver ikke at gætte dig frem til hvad din mission går ud på, idet du kan få alle relevante oplysninger ovre ved det lokale rådhus.

Din første mission går ud på at rydde den dårlige del af byen Phlan (hvori du starter) for monstre. Den dårlige bydel minder meget om Soho i London, og du bliver nød til at være meget forsigtig, idet du hverken har våben eller rustning. Diverse udstyr fåes hos en af de lokale våben-forhandlere.

Byen Phlan er meget stor, og i modsætning til The Bards Tale serien, er der også en havn, hvor man kan blive transporteret rundt i landskabet.

Opbygningen på spillet, er en blanding af The Bards Tale og Ultima. Når du går rundt inde i byen er perspektivet ligesom i TBT, men når du forlader byen, skifter perspektivet til et overhead-view.



En af dine mange fjender.

Grafikken er hele vejen igennem langt over gennemsnittet, hvis man ser på den mængde der er. By-perspektivet er ikke så flot som i TBT, men der er mere af den, og der er også flere forskellige billeder af monstre, end i TBT. De billeder der kommer, hver gang du støder på en fjende, er livligt animeret, i samme stil som TBT, men når du skal til at kæmpe, kikser SSi's kampsystem. Man ser fjenderne og sine egne karakterer fra siden af, og når man angriber, ser man hvordan ens karakter hugger sit sværd ind i siden på modstanderen. Det lyder måske meget godt, men denne process kan tage ganske lang tid, hvilket lynhurtigt bliver kedeligt at se på.

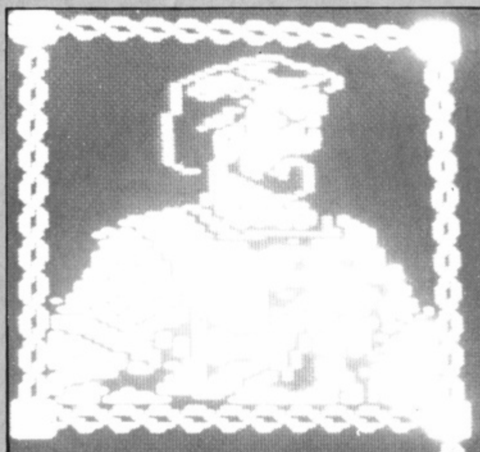
Pool of Radience har en svaghed, som jeg egentlig regnede med SSI havde fundet ud af at løse: Spillet ser enormt håbløst ud. Der er mange missioner, og selvom jeg har brugt længere tid på dette spil, end jeg normalt gør, tror jeg ikke at jeg har set halvdelen af det endnu.

Denne 'snigende' håbløshed, går før eller siden over i kedsomhed, fordi man mister følingen med spillet. Der bliver ikke opbygget et forhold til sin karakter på samme måde som i det originale Advanced Dungeons & Dragons, men det er blot en figur, som altid kan udskiftes hvis den krasser af.

Spillet er meget avanceret opbygget, med en række undermenuer i bunden af skærmen, hvor du kan styre dine handlinger. Der er betydelig flere muligheder end på TBT og Ultima (undtagen Ultima V).

Du kan selv bestemme hvordan din karakter skal se ud, da du selv kan vælge hvilket ansigt, krop og farve han/ hun skal have.

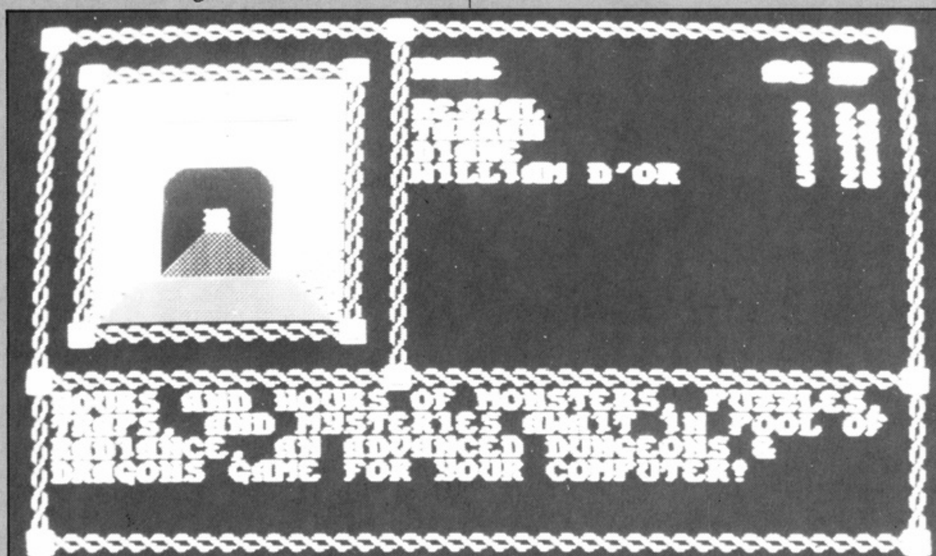
Der er ca. 25 hoveder at vælge imellem, hvilket inkluderer ca. 3 forskellige til kvinder. Der er ligeledes ca. 25 forskellige kroppe, med diverse rustninger og rober.



Prototypen på en AD&D præst!

Alt i alt er Pool of Radience bedre end The Bards Tale, men der er ikke tale om nogen revolution inden for roleplay området. Dette spil er et skridt på vejen til at lave et rollespil, der kan retfærdiggøre Gary Gygax's arbejde. (Gary Gygax lavede det originale AD&D).

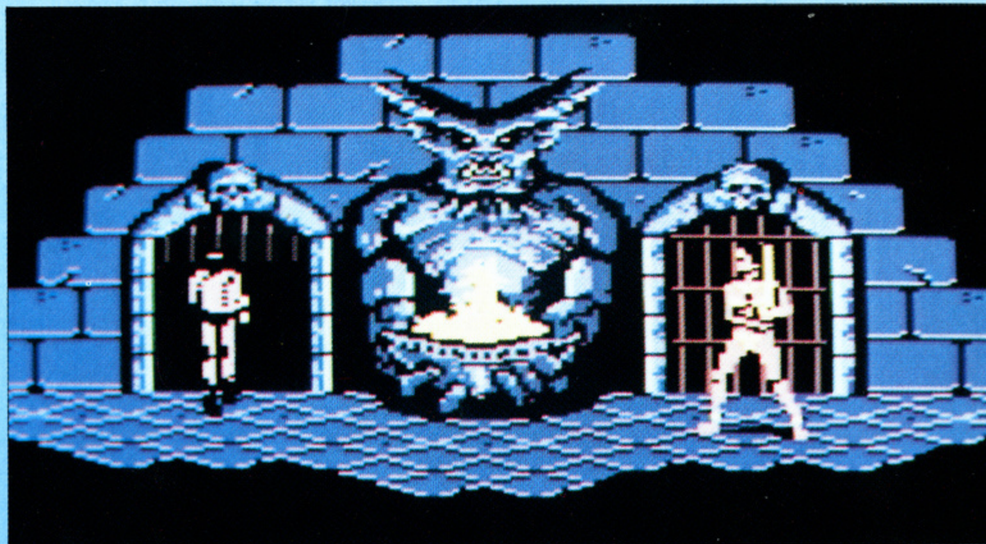
Grafik	: 80%
roleplay	: 85%
Præsentation	: 90%
Fængslende	: 80%
Pris/ Kvalitet	: 85%
Anmelder: Niels Lassen	



Barbarian II:

The Dungeons of Drax

Palace



Efterfølgeren til Barbarian fra Palace, er endelig kommet. Et'eren var glimrende, men er toeren bedre?

Du kan her vælge om du vil spille rollen som 'Barbarian', eller 'Princess Maria' (alias Maria Whittaker).
Jeg fik spillet på bånd (du har heller ikke nogen diskettestation, dummy! - Red.), og det er rimelig langsomt at loade ind, men under indloadningen kan man se på et flot billede, hvor barbaren og prinsesssen er vist, samt lytte til den gode melodi.

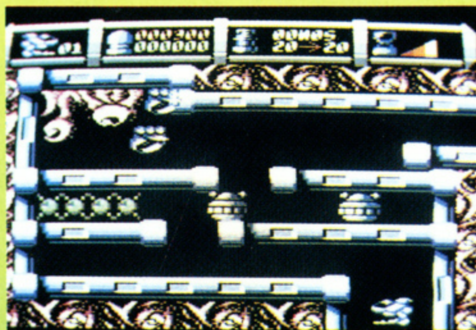
Spillet er inddelt i fire levels, nemlig "The Wasteland", "The Caverns", "The Dungeons" og som afslutning, "The Inner Sanctum of Drax". Hvet af de første tre levels, er inddelt i 28 skærme, mens du i den sidste level skal kæmpe mod troldmanden Drax.
Det lyder måske pærenemt, men jeg har endnu ikke fortalt dig om de forskellige fjender, du støder på (we can't wait!.. Kom nu til sagen! - Red.).
Der er alt lige fra hoppende aber til kæmper, hvis størelse er ca. det dobbelte af din. Dertil kommer øgler, der har en mani med at bide hovederne af folk.
For at klare strabadserne, kan du i enkelte af skærmene tage visse ting, som du bliver stærkere af eksempelvis en økse eller et kranie.
Kranierne er fra tidligere krigere, og hvis du tager dem, får du et ekstra liv.
Dit våben er en økse, hvis du spiller barbaren, og et sværd hvis du spiller prinsesse Maria. Det er, ligesom i et'teren også muligt at bruge benene.
Jo sværere manøvrer du bruger for at få bugt med din fjende, jo flere points giver det. Det giver også flere points, hvis det er et stort uhyre, du banker.

Grafikken i spillet er virkelig god, med pæne sprites, men baggrunden er en smule triviel, da den sjældent skifter. Lyd er der ikke meget. Kun nogle primale lyde fra kæmpen, når han basker dig.
Spillet er let at komme ind i, men det kræver en del øvelse, da man ikke kan bruge den samme taktik hver gang.
Som helhed, er dette spil beregnet til folk, der er vilde med at blive sønderbanket de første tyve gange, man spiller, eller hvis du er vild med "Barbarian I".

Grafik	: 87%
Lyd	: 35%
Præsentation	: 55%
Fængslende	: 80%
Pris/ Kvalitet	: 75%
Anmelder: Lars B. Sørensen	

Cybernoid 2 Hewson





Hvis du allerede har læst mine karakterer til dette spil, så synes du måske det er underligt, at et program med så god grafik og lyd, kan få en så lav helhedskarakter. Den slags er imidlertid ret udbredt, og forklaringen skal nok søges i de ændrede produktions-metoder indenfor den nu så fremskredne spil-industri. Hvor det i "de gode gamle dage" var een person, der lavede hele spillet, så foregår næsten al spil-udvikling nu om stunder på den måde, at en udtænker gamedesignet, en tager sig af grafik, en anden komponerer titelmusikken, mens måske en helt tredje laver lydeffekterne osv. Når alle de enkelte dele så ligger klar, er det i sidste ende op til programmøren at sætte hele herligheden sammen, så der kommer et spilbart produkt ud af det. Denne specialisering har på mange måder medvirket til at hæve standarden betydeligt indenfor spil- software, men en kæde er som bekendt aldrig stærkere end sit svageste led, og det er Cybernoid II et sørgeligt eksempel på.
Først var det nok på sin plads med en beskrivelse af selve spil-ideen. Det er nu ikke fordi, der er så meget "ide" at finde i Cybernoid II. Spillet går i korte træk ud på at dirigere sit lille rumskib sikkert gennem nogle labyrint-agtige gangsystemer, hvor det sædvanen tro vrimler med diverse fjendtligtsindede pixel-forekomster. Som om det ikke var nok, så har du en tidsfrist hængende over hovedet, men heldigvis er dit skib udrustet med både laser-kanoner og bomber, så der skulle være en del at gøre godt med. Det lyder jo ikke just som århundredets mest originale spil-koncept, men hvis du tror det er gamedesigneren, der er kædens svage led i denne sammenhæng, tager du fejl. Det hele er nemlig langt fra så hjernedødt, som det lyder, for selvom jeg aldrig nåede ret langt i spillet (forklaring følger!), fik jeg en tydelig fornemmelse af, at banerne var opbygget med stor omtanke, og på de senere skærme skal der faktisk en del strategi til for at komme videre. Desværre tvivler jeg på, at ret mange spillere nogensinde *kommer* til disse "senere skærme", og her er vi så fremme ved den egentlige syndebuk:programmøren! Eller nærmere bestemt: den person, der i sidste øjeblik før spillets deadline, satte sig ned foran sin computer og brugte en dag eller to på at sammenflikke nogle rutiner, der forenede den mesterlige grafik og den eminente lyd i et totalt uspilleligt program! Spillet er simpelthen for svært! Nu er spørgsmålet om sværhedsgrad jo noget meget individuelt, for folk reagerer forskelligt på et spil som dette: Nogle anspores af udfordringen og tilbringer flere måneder foran skærmen i et stædigt forsøg på at komme over første level. Selv kyler jeg som regel monitoren ud af vinduet (uden at åbne det først).

Men uanset alle vore indbyrdes forskelligheder, så er der visse situationer, som objektivt set aldrig bør forekomme i computerspil; nemlig de situationer, hvor spilleren absolut ingen chance har for at overleve. Og dem er der masser af i Cybernoid II. Så se bare på skærmbillederne, og nyd den flotte grafik (lyden kan vi desværre ikke formidle), men hold dig langt væk fra spillet - det er dybt frustrerende!

Grafik	**: 96%**
Lyd	**: 94%**
Præsentation	**: 71%**
Fængslende	**: 40%**
Pris/ Kvalitet	**: 48%**
Anmelder: Søren B. Hansen	

Desktop Publishing

"Den frie presse" er et udtryk, man hører gang på gang. Det har hidtil været noget de professionelle bladhuse og aviser har kunnet benytte sig af, men den menige mand, har ikke haft denne mulighed og frihed, fordi det har været umuligt at lave et blad eller en avis, for rimelige penge.
Denne "ulighed" har nogle mennesker prøvet på at udligne ved at lave det muligt at kreere blade/aviser på computeren. Dette fænomen kaldes for Desktop Publishing (fra nu af DTP).

Hvad er Desktop Publishing?

DTP er en slags avanceret tekstbehandlings-system. Der er mange fordele ved tekstbehandling, bl.a. muligheden for at rette i en tekst, uden at skulle starte forfra, men der er også nogle væsentlige ulemper. .Det, jeg her taler om er den manglende mulighed for at indføre grafik og/ eller store overskrifter i smarte bogstavstyper . Hvis du vil lave den slags 'udskejelser' bliver du nødt til at klippe og klistre i din tekst, for at lave plads til din grafik. Derefter skal du lave en fotokopi af din færdige tekst med grafik, og vi kender jo kvaliteten af fotokopier.
Det er disse mangler der bliver lavet om på i DTP, da DTP orienterede programmer kører efter et system, hvor man kan lægge grafik ind i sin tekst. Der er selvfølgelig mange varianter af dette system. Nogle af DTP programmerne fungerer efter det system, der i korte træk går ud på at du først laver en kasse til grafikken, hvorefter du skriver din tekst i et tekstbehandlingssystem eller i en indbygget text-editor, som du så kan loade ind i en forud bestemt boks. I andre DTP programmer kan du skrive teksten direkte ind i boksen, og dermed følge med i hvordan dit design bliver, samtidig med at du laver din artikel. Denne type DTP program hedder WYSIWYG, som betyder "What you see is what you get", eller på dansk: Det du ser på skærmen er det samme som det du får ud på printer.
Emnet printere bringer mig straks ind på næste område, nemlig hvilken kvalitet printer, man skal op på for at nyde de mange muligheder.

Hvilken printer?

For at kunne få maksimalt udbytte ud af sit DTP program, kræves der næsten en laser printer. Det er ikke kun et spørgsmål om at køre bogstaverne ud i en så flot kvalitet som muligt, men det er mere et spørgsmål om den mængde, der skal køres ud. Hvis man f.eks. har en side, hvor der er tre billeder, et diagram, tre spalter med tekst og samtidig skygger uden om teksten, tager det en halv dag for en almindelig ni nåls printer om at køre det ud. En laser-printer skal have ca. 20 sekunder for at gøre det samme, bare i en bedre kvalitet!

Jamen hvad med prisen?

En laser-printer koster i dag ca. 25.000 kroner for en billig model, og ca. 50.000 for en af de mere avancerede. Der opstår endda et stort problem med at finde noget software der gør det muligt at benytte sig af den uovertrufne kvalitet. Det eneste, mig bekendt, professionelle DTP program, der har denne 'option' er "GEOpublish", som på et senere tidspunkt vil blive testet.

Hjælpen kommer!

En anden mulighed er den nye generation af matrix printere, der bruger 24 nåle i stedet for 9 nåle.
Med en 24 nåls printer er det muligt at skrive over 250 tegn i sekundet, og selv om det er anbefalet at køre NLQ (Near letter qua-lity) eller LQ (Letter quality). Et af de største problemer er nødvendigheden af at køre prøvesider ud, for at se hvordan arbejdet skrider frem. Selv om det er WYSIWYG dis-play, kan man ikke stole fuldt og fast på det, der er på skærmen, idet de bogstaver der er store (50 punkts eller der over), ikke bliver vist så præcist, som det kunne ønskes. Det er en gennemgående fejl, som der åbentbart ikke er nogen interesse i at løse.

Den avancerede hjælp?

Den anden mulighed, frem for laser -og 24 nåls printere, er krystal printeren.
Dette fænomen er en printer, der fungerer ligesom en laser printer, men den kører på flydende krystaller.
Denne løsning er også dyr (ca. 10.000 kr.), men kvaliteten bliver næsten som på en laser-printer. Problemet med denne løsning er igen softwaren

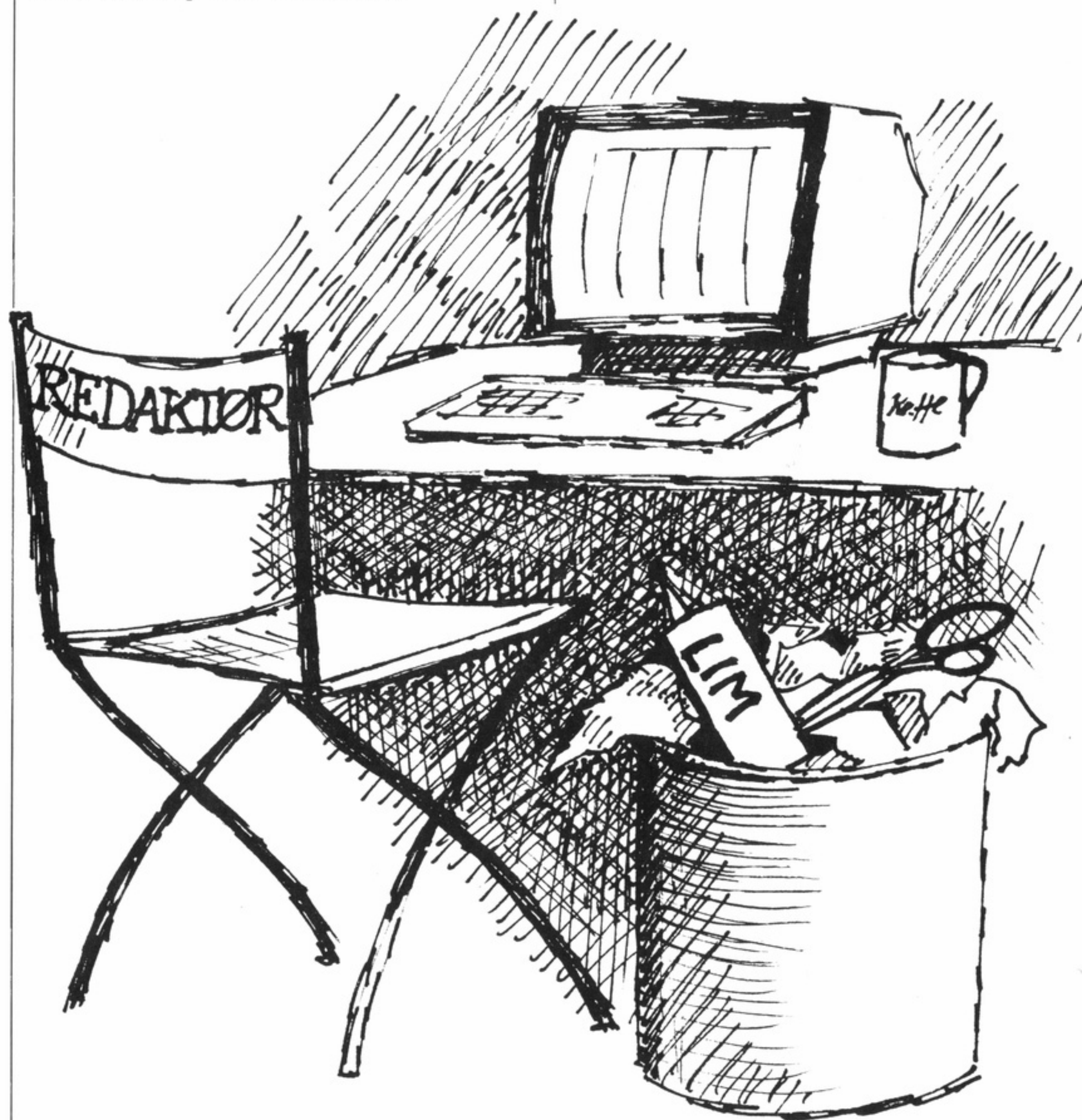
der er mangelfuld.
Der er endnu ikke nogle programmer til 64'eren der kan køre krystal printer, og det bliver givetvis heller ikke lavet.

Grafik

Det er meget forskelligt, hvorvidt det er muligt at inkludere grafik, idet denne mulighed ikke er en betingelse for at kunne kalde et program for 'Desktop Publishing'.
Et eksempel på en god grafik opption, er 'Newsroom", hvor der er lavet oer 600 billeder, af meget høj kvalitet.
Det er også, ved nogle programmer, muligt at overføre grafik fra andre programmer, som f.esk. "Printshop" eller "Printmaster".

Konklusion

Konklusionen er desværre at 64'erens prosessor er lidt for svag til at kunne håndtere det arbejde computeren bliver udsat for, når man snakker DTP.
For at der ikke skal komme nogle misforståelser omkring 64'erens prosessor, kan det til sammenligning siges, at selv en Amiga har store problemer hvad angår hastighed under denne process.
Der er dog lavet nogle gode programmer, der benytter de muligheder, der er.
Det bedste eksempel på et sådant program er GEOpublish fra Berkeley Softworks, men det er så også en rimelig høj betaling, der skal betales for netop dette program.



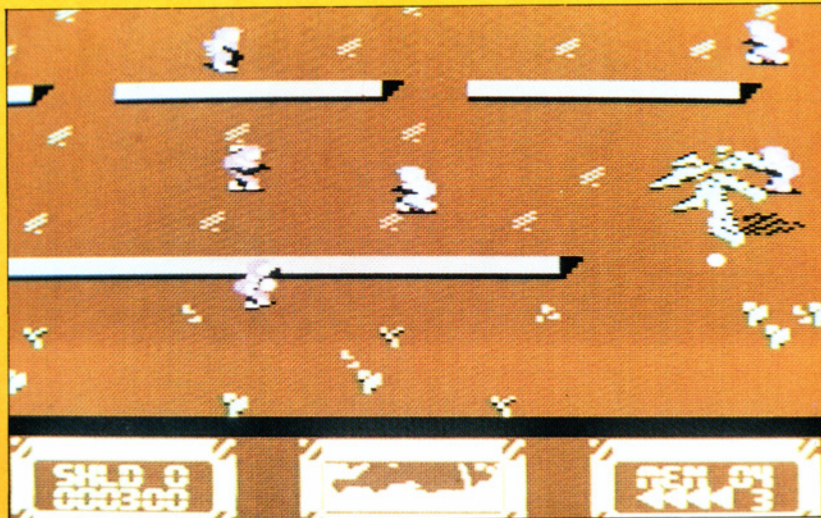
BATTLE ISLANDS

Novagen

Novagen er sikkert mest kendt for Paul Woakes' udødelige klassiker "Mercenary", men Battle Island tilhører en helt anden genre end firmaets tidligere spil. Her er nemlig tale om det, der i fagsproget går under betegnelsen "progressivt, 4-vejs scrollende shoot'em up", og før redaktionen drukner i breve fra vrede læsere, der klager over spil-testernes indforståede fag-jargon, må jeg hellere uddybe...

Battle Island er en afsides liggende vulkan-ø, beboet af en gal videnskabsmand, der netop i disse minutter er i færd med at lægge sidste hånd på et gigantisk "Neutron-stråle våben", som skal gøre det af med hele jordens befolkning. Da jordens supermagter fik nys om truslen, indledte de et fælles angreb på øen, men den gale videnskabsmand lod sig skam ikke sådan overrumple af et par hundrede tusinde soldater! Ved hjælp af et omfattende net af elektroniske forsvarsværker lykkedes det at
afvise angrebet og tage adskillige gidsler. Disse gidsler holdes nu i fangenskab på øen, og det er *din* opgave at befri dem! Ene mand skal du gennemtrænge øens elektroniske forsvar, nedkæmpe horder af fjendtlige soldater og til sidst storme øens hovedkvarter og eliminere truslen mod vores alle sammens moder jord...
Grafikken er præcis lige så urealistisk, som plottet. Der er ikke lagt særlig vægt på, at tingene nødvendigvis skal "ligne noget", og du kommer således ud for hoppende gummi-bolde i overstørrelse plus en række andre bizarre bekendtskaber. Personligt mener jeg, at den slags abstrakte indfald er skadelige for atmosfæren i spillet, men det er vel en smagssag. Lyden er under ingen omstændigheder noget at råbe hurra for. Den begrænser sig til nogle små jingles af den slags, der lynhurtigt begynder at gå en på nerverne, samt en del rimelige spot-effects.
Med spillet følger et kort over øen, hvor de forskellige mure er indtegnet sammen med gidslernes omtrentlige opholdssteder. Når man dør, er der en "continue" option, der tillader de af os, som sætter fremskridt over points, at fortsætte spillet fra, hvor vi døde - dog med nulstillet score. Alt dette er noget, der sikrer spillet en høj karakter i "Præsentation", som jo både dækker over præsentationen i og udenfor selve programmet. Alt taget i betragtning er Battle Island et rimeligt shoot'em up med stærke elementer af strategi og planlægning, som dog godt kan vise sig at være lidt ensformigt i længden.

Grafik	**: 79%**
Lyd	**: 62%**
Præsentation	**: 90%**
Fængslende	**: 77%**
Pris/ Kvalitet	**: 74%**
Anmelder: Søren B. Hansen	



Corruption

Magnetic Scrolls/ Rainbird



Magnetic Scrolls har gjort det igen! Der er netop kommet et nyt adventure fra nogle af dem, der er bedst til det, nemlig Magnetic Scrolls. Et kort tilbageblik vil vise, at "Corruption" er det fjerde udspil, der ser dagslyset fra Infocoms hoved konkurrent.

De første tre adventures (The Pawn!, The Guild of Thieves og Jinxter), har alle haft noget 'gammeldags' over sig, trods "Jinxter" foregår i moderne tid. De tre foregående eventyr har også det tilfælles, at det er 'samle-op' eventyr, hvori du skal samle nogle ting, som du skal bruge nogle forskellige steder for at kunne komme igennem.

Det er her "Corruption" adskiller sig fra de tidligere. Her skal du ikke samle ting, men oplysninger istedet.

Handlingen foregår i London, og du er lige blevet udnævnt til partner i firmaet "Rogers & Rogers". Du har fået et kontor og en BMW (med eksplosions motor), og en sekretær, der ikke er nogen forbedring i forhold til din sidste arbejdsplads. Det er selvfølgelig en rar fornemmelse at være chefen på en virksomhed, og selvom din partner kører rundt i en Porsche, er alting perfekt...tror du da.

Din første morgen på kontoret begynder med, at din partner viser dig til rette, hvorefter han giver dig en liste, der skal afleveres nede ved hans sekretær. På listen er der vist, hvilke regninger der skal betales, og der er bl.a. en regning til en lejemorder (det står ikke direkte, men efter nogen undersøgelse får man det at vide).

Kontorbygningen er på tre etager, hvor garagen er den nederste. Da jeg ikke gider at arbejde, fik jeg lyst til at køre en lille tur, hvilket endte med, at min BMW sprang i luften, og jeg var død på stedet!!

Som du nok kan forstå, er der visse personer, der ikke kan lide dig.

Politiet er også efter dig, fordi din partner har klippet lidt i en telefonsamtale i har haft. Når han er færdig med at klippe i båndet, lyder det som om du, har begået en forbrydelse.

Der er ikke meget humor i spillet, humoren er blevet udskiftet med spænding og parseren er blevet forbedret endnu engang.

En særdeles irriterende ting ved "Corruption" er evnen til at snakke med andre. Du bliver nødt til at skrive: "ask .... about ....", i stedet for "navn, besked" metoden, der er betydeligt hurtigere. Da, hele spillet drejer sig om at samarbejde med andre personer, er der nogle virkeligt gode billeder af de personer man snakker med, og der er endnu flere billeder end i "Jinxter".

God parser, god grafik, god stemning og elendig manual. Magnetic Scrolls' manualer bliver dårligere og dårligere for hvert adventure, de laver. Denne gang består pakken af en polet til rouletten, et audio bånd, hvor din samtale er (både før der blev klippet og efter). Selve manualen er løssider, der skal sættes ind i et ringbind (der følger ingen med), og der står næsten ingenting. Der er et udsnit fra en planlægningskalender, hvor det er umuligt at læse håndskriften (timing spiller en meget væsentlig rolle).

Derudover er der et kort over byen, der er håndlavet og ikke kan bruges til en sk**. Så er der de sædvanlige hints, der tager 10 år om at skrive, og så er der ikke mere. Bortset fra præsentationen er alt andet i en meget høj kvalitet.

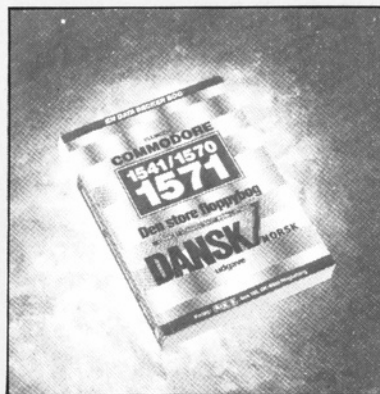
Grafik	: 85%
Lyd	: 80%
Præsentation	: 30%
Fængslende	: 70%
Pris/ Kvalitet	: 75%

Anmelder: Niels Lassen

MEDLEMSTILBUD

Vores første bog i dette nummers medlemstilbud er **Hardware Udvidelse** fra det tyske firma **DataBecker**.
Hardware Udvidelse går ind i kærnen af din 64'er, med diverse ROM listninger, gode tips og forskellige oversigter til bl.a. reset knapper og meget mere.
Pris: 269.00 kr.
Den næste bog i denne omgang er **CP/M Øvelse**, der sætter dig ind i det effektive programmeringssprog, CP/M.
Pris: 248.00 kr.
Den Store Floppy bog henvender sig til diskette ejere, og der bliver gået i dybden med hele stationen, sådan at du finder ud af alle de ting, den rent faktisk kan lave.
Pris: 298.00 kr.

Ved køb af en eller flere bøger får medlemmer en gratis thingi med.





De fleste har problemer med at finde ensartede labels til deres disketter. Vi har nu fået lavet nogle specielle **klublabels**.

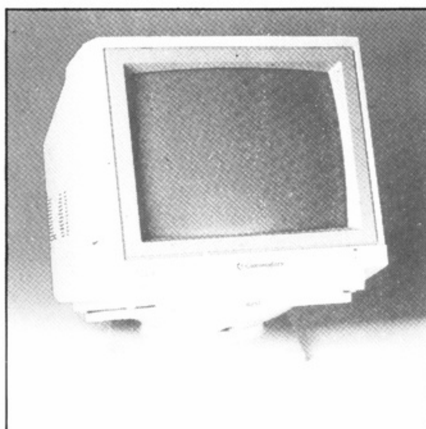
Medlems pris: 50.00 kr. for 100 stk.

Normal Pris: 100.00 kr. for 100 stk.

Er du en af dem, der er træt af at sollyset reflekterer ned på din monitor så du ikke kan se en pind?
Løsningen er meget simpel, **Wippy**.
Wippy er et ergonomisk korrekt udformet podie, du kan sætte under din monitor, hvormed du kan justere hældningsgraden på monitoren, og dermed undgå det irriterende lys.

Medlems pris: 195.00 kr.

Normal pris: 255.00 kr.



Vi tager forbehold for prisændringer, kursændringer, trykrejl, forsinkede leveringer, samt at enkelte tilbud er i begrænset stykantal.
Ved køb af flere bøger vil der kun følge en thingi med.
Vi gør opmærksom på at programmerne først kommer 30 dage efter bestillngen.

Det er voldeligt. Det er smagløst. Det er alle-tiders spil!!
Spillet jeg her taler om, er selvfølgelig **Barbarian II: The Dungeons of Drax.**

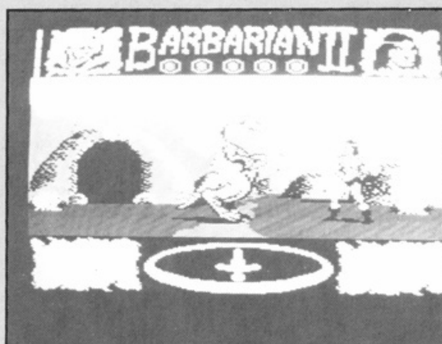
Dette spil er for godt til at gå glip at!

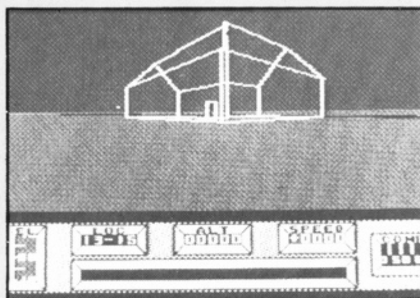
Se anmeldelsen andetsteds i bladet.

Vi sælger den for KUN:

Medlemspris: 139.00 kr. (Bånd)
199.00 kr. (Disk)

Normal rpis: 179.00 kr. (Bånd)
229.00 kr. (Disk)





På software siden har vi fået fat i nogle programmer, der endnu ikke er kommet frem i Danmark, og den første titel er: **Mercenary Compendium**. Mercenary Compendium består af **Mercenary I & II,** der er samlet på en disk eller et bånd. Disse spil blev kåret til screen star i Commodore User. Der er selvfølgelig fuld dokumentation med til spillet.

Medlems pris : 145.00 kr.

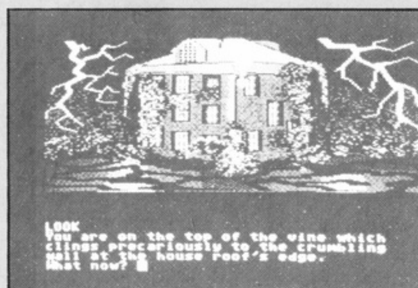
Normal Pris : 195.00 kr.

Vores andet medlems spil er **Time and Magik trilogien**, der er tre nye adventures på en disk/ et bånd. For yderligere information, se venligst anmeldelsen.
Priserne gælder både for bånd og disk.

Medlems pris: 145.00 kr.

Normal Pris: 195.00 kr.

NB! Bånd versionen indeholder ikke grafik.



OVERLANDER

Elite

Et af de mest interessante træk ved computerspillenes udvikling gennem tiderne, er den umiskendelige tendens til, at bestemte spil-typer dukker op i "bølger". Vi har netop overstået en bølge med "Break Out"-spil (gudskelov!), før den var der en "Golf"-bølge, og netop nu befinder vi os i dønningerne af en "Køre/skyde"-bølge! Så sent som i sidste nummer testede jeg spillet, der startede det hele.
U.S. Gold's "Road Blasters"; en elendig arcadelicens, der utvivlsomt har lettet det britiske softwarefirma for adskillige dollars. Det nystartede softwarehus Titus har lavet et næsten identisk spil ved navn "Fire & Forget" (uden at betale en rød øre i licens!), og nu er altså også Elite hoppet med på vognen - i bogstaveligste forstand. De hidtidige forsøg på at overføre genren til 64'eren har resulteret i nogle miserable parodier på den ægte vare, og Overlander har derfor ikke de store forventninger at leve op til.
Een ting som Overlander har er game-play. I modsætning til f.eks. Road Blasters, så har man her virkelig føling med sin bil, og også såvel grafisk som lydmæssigt løber Elite af med laurbærrene. Der er opnået en realistisk fornemmelse af fart, og på senere levels kommer der endda bakker, hvilket for en gangs skyld fungerer helt efter hensigten. En af de helt store fejl ved Road Blasters var den katastrofale mangel på lydeffekter, og utroligt nok så lider Overlander af et tilsvarende problem. Ganske vist er der et musikstykke, der kværner løs under kørslen, men personligt ville jeg have foretrukket motorlyd, eksplosioner, bremse-lyde osv. Titel-kompositionen er til gengæld usædvanlig lang og





meget original, omend en smule for "syret" efter min smag.
Selv om Overlander er en klar kopi af Road Blasters, så indeholder spillet visse nye features. Man spiller nemlig rollen som en slags fremtidig hyre-vogns chauffør, der lever af (og for!) sin specialbyggede bil. Før hver level får man valget mellem to transport-opgaver;en harmløs og en ulovlig, hvor et eksempel på sidstnævnte f.eks. kunne være transport af pirat-kopieret software (!) Den ulovlige er naturligvis sværest, men giver samtidig flest penge, som dog hurtigt bliver spist op af udgifter til brændstof, ekstra våben, panserbeskyttelse, bedre motor osv osv... Man må altså hele tiden prioritere: "Hvad vil du ha' - skal jeg købe den panserbeskyttelse nu, eller skal jeg tage chancen og gemme pengene til næste level, så jeg for råd til et ekstra liv..", og det er netop dette, der sikrer Overlander fra at lide samme skæbne som sin forgængere.
Overlander er klart det bedste køre/skyde-spil, der er lavet til 64'eren, men der skulle nu heller ikke særlig meget til for at overtage titlen efter Road Blasters.

Grafik	: 84%
Lyd	: 74%
Præsentation	: 79%
Fængslende	: 77%
Pris/ Kvalitet	: 79%
Anmelder: Søren B. Hansen	

LISTNINGER

INTERRUPT I BASIC

Lasse Lægteskov fra Roslev har i denne måned bidraget med en rutine, der kan ændre farverne på skærmen i interrupt, så man kan skrive på skærmen samtidigt.

Vi har kvitteret med et abonnement.

```
10 READ A:IF A=-1 THEN 30
20 S=S+A: POKE 49152+T,A: T=T+1:
GOTO10
30 IF S<>2492 THEN PRINT "DATAFEJL":
END
40 SYS 49152
50 DATA 120,169,13,141,20,3,159,192,141,21
60 DATA 3,88,96,238,33,208,238,32,208,76
70 DATA 49,234,-1
```

Vi giver et gratis abonnement til alle dem, der får deres udlistning bragt i bladet.

Send din listning i dag !!

3D Screen

Af: Bo R. Petersen

Dette lille program ruller nogle farver ud på skærmen. D.v.s. at nogle farve-kombinationer (4 farver!) starter med at være små rør, hvorefter de bliver større og større.

Det resulterer så i en slags glidende 3D effekt, set i spil som bl.a. Buggy Boy og deslige. Selvfølgelig er det kun skærmen og ikke objekterne der manipuleres med.

Meget logisk, så ruller effekten nedad i den nederste border, og opad i den øverste. Tekstområdet forbliver uberørt, så effekten snildt anvendes til seje præsentationer eller hvad du ellers kan finde på.

Der er to opstarts-procedurer:

SYS49152, HASTIGHED: Hastigheden kan variere fra 1 til 10; 1 er hurtigst. Farverne er standard, altså holdt i grå.

SYS49152, HASTIGHED, FARVE1, FARVE2, FARVE3, FARVE4: Prøv selv at finde nogle gode kombinationer. Det bliver bedst hvis farve 1 er den mørkeste, farve2 den næstmørkeste osv. Alle fire farver SKAL angives.

Programmet afsluttes med SYS49152,0.

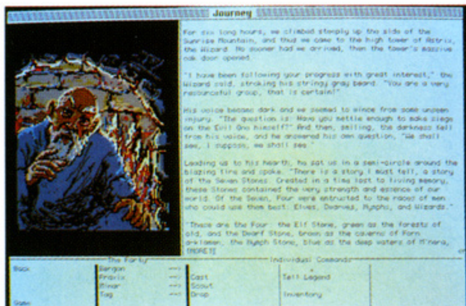
De resterende dele af baggrunden kan stadig ændres som normalt.

program: 3D Screen

```
10 ad=49152:fora=0to11:ck=0:forb=0to35
20 readx:ifx=-1then40
30 ck=ck+x:pokead,x:ad=ad+1:nextb
40 readx:c=(a*40)+70:ifx=ckthen60
50 print"fejl i "c"-"c+30:end
60 nexta:print"fejlfri indlaesning"
70 data 32,241,183,120,224,1,176,3,76
80 data 150,193,224,11,144,6,32,150,193
90 data 76,72,178,120,169,127,141,13,220
100 data 169,241,141,26,208,169,215,141,20,4605
110 data 3,169,192,141,21,3,169,3,141
120 data 147,193,169,7,141,148,193,202,142
130 data 214,192,169,11,141,211,192,169,12
140 data 141,212,192,169,15,141,213,192,160,4930
150 data 0,140,210,192,177,122,201,44,208
160 data 24,32,241,183,142,210,192,32,241
170 data 183,142,211,192,32,241,183,142,212
180 data 192,32,241,183,142,213,192,160,32,5516
190 data 190,177,192,189,210,192,153,144,192
200 data 136,16,244,169,251,141,18,208,160
210 data 1,140,25,208,140,146,193,136,140
220 data 149,193,169,27,141,17,208,88,96,5199
230 data 0,11,0,12,0,11,12,15,0
240 data 0,11,11,12,12,15,15,0,0
250 data 0,0,11,11,11,11,12,12,12
260 data 12,15,15,15,15,0,0,1,0,290
270 data 2,0,1,2,3,0,0,1,1
280 data 2,2,3,3,0,0,0,0,1
290 data 1,1,1,2,2,2,2,3,3
300 data 3,3,0,0,0,0,0,0,169,213
310 data 1,141,25,208,160,0,173,32,208
320 data 72,36,252,185,144,192,141,32,208
330 data 162,8,202,16,253,234,200,192,33
340 data 208,239,206,149,193,48,3,76,102,4734
350 data 193,173,175,192,72,173,214,192,141
360 data 149,193,160,14,185,160,192,153,161
370 data 192,136,16,247,104,141,160,192,206
380 data 146,193,16,24,173,159,192,72,169,5430
390 data 1,141,146,193,160,6,185,152,192
400 data 153,153,192,136,16,247,104,141,152
410 data 192,206,147,193,16,24,173,151,192
420 data 72,169,3,141,147,193,160,2,185,4836
430 data 148,192,153,149,192,136,16,247,104
440 data 141,148,192,206,148,193,16,17,174
450 data 146,192,173,147,192,141,146,192,142
460 data 147,192,169,7,141,148,193,173,18,5231
470 data 208,201,16,208,249,160,32,162,8
480 data 202,16,253,36,252,185,144,192,141
490 data 32,208,162,8,202,16,253,234,234
500 data 136,16,240,104,141,32,208,169,251,5311
510 data 141,18,208,76,49,234,1,3,7
520 data 10,169,129,141,13,220,169,240,141
530 data 26,208,169,49,141,20,3,169,234
540 data 141,21,3,88,96,-1,3337
```

INFOCOM

- GÅR AMOK!



Det har længe ligget i luften, at der var store nyheder på vej fra Infocom, og nu er bomben sprunget!

Dette amerikanske firma - verdens mest respekterede producent af adventurespil - som traditionelt altid har holdt sig til rene tekst-adventures, er på vild flugt fra alle deres gamle, hæderkronede principper, idet man nu pludselig vil til at lave spil med grafik, musik, lydeffekter osv. Alt dette kunne da på sin vis også være meget godt, hvis det altså ikke lige var for een ting: Kun meget få af Infocom's fremtidige spil udkommer til 64'eren!

Undtagelsen, der bekræfter reglen

Der er dog et enkelt lyspunkt, nemlig Battletech, som vil være ude i en 64-version til februar. Alle andre titler, der er nævnt her på siden, skal man have mindst en 128'er for at nyde godt af. Men inden alle 64-freaks nu lægger sig til at græde, lad os da se på, hvad Battletech i grunden er for en størrelse.

Når man siger "Infocom", så tænker de fleste sikkert på store, romanlignende spil med flere skærmfulde ren tekst, men det er en opfattelse, som vi nu bliver nødt til at tage op til revision. Battletech er faktisk et RolePlaying Game fyldt med alskens grafiske effekter. Spillet foregår i det 31. århundrede, hvor man som den unge kriger Jason Youngblood skal forsvare sin hjemplanet mod et fjendtligt angreb, samtidig med at han leder efter sin far, som ledte et angreb mod fjenden, men aldrig vendte tilbage. I modsætning til de fleste andre spil af denne type, så er Battletech mere end blot et "vandre-lidt-frem-og-tilbage-og-dræbe-monstre" spil. Der er en klar fremskridende handling i programmet, som samtidig kan prale af at være verdens hidtil største RPG med mere end 4 millioner lokationer.

Sagaen fortsætter!

Fra nu af kan 64-ejerne godt begynde at overveje om de vil A) Købe en Amiga eller en 128'er, B) Starte en underskriftsindsamling FOR 64-spil eller C) Glemme alt om Infocom. Hvad I end gør, så håber jeg ikke I vælger den sidste udvej - det er spillene alt for gode til! Hvem har f.eks. ikke moret sig over den navnkundige Zork-trilogi, med alle dens mystiske væsener.. Grues, drager, enhjørninger osv. Nu har Infocom imidlertid stillet sig selv dette grundlæggende spørgsmål: Var Zork 1 virkelig begyndelsen? Efter en del research har Steve Meretzky nu afdækket en meget tidlig epoke i det store underjordiske imperiums historie, som tidsmæssigt ligger FØR de tre tidligere ZORK-spil, og resultatet af hans anstrengelser er meget betegnende kommet til at hedde Zork Zero. Udover at være det største adventure Infocom endnu har præsteret (200 lokationer), så udmærker Zork Zero sig ved at have grafik, der flere steder har form af små grafiske "underspil", og altså ikke udelukkende fungerer som "pynt" til teksten. Ude til 128' eren engang i foråret.

Made in Japan?

Der er mere grafik at hente i "SHOGUN", som naturligvis bygger på James Clavell's berømte roman af samme navn. Teksten til spillet er forfattet af Dave Lebling, og handlingen tager sin begyndelse, da John Blackthorne - en britisk kaptajn fra det 16. århundrede lider skibbrud ud for Japans kyst, og pludselig finder sig selv i en eksotisk og fremmedartet kultur.

Stemningen i spillet veksler mellem romance og dramatik, og i modsætning til Zork Zero, så er grafikken udelukkende med som pynt. Indtil videre må I dog nøjes med at beundre skærmbillederne.. 128-versionen er ikke klar før en-

gang i sensommeren!

En lang rejse..

Det samme gælder Journey, som er det første spil i en ny serie fra Infocom; en serie, som de har valgt at kalde "RolePlay Chronicles". Programmøren Marc Blank beskriver selv spillet som en mellemting mellem adventure og rollespil, og plottet går ud på at finde troldmanden Astrix, som er den eneste, der kan tage kampen op mod den onde Dread Lord. Programmet skiller sig ganske afgørende ud fra Infocoms gamle spil-format. Hvad siger I f.eks. til menu-styring, 100 grafik-illustrationer og musik?..

Hvorfor gør de det?

Under mit besøg ved Mediagenic (tidligere "Activision") ved det nyligt afholdt PC-show, fik jeg mig en snak med en repræsentant for Infocom.

Efter at han havde vist mig alle de nye titler, og mit hovede efterhånden snurrede rundt med grafik, musik, lydeffekter og andre sære ting, stillede jeg Infocoms udsendte dette ene spørgsmål: WHY ?!?

Den flinke mand svarede, at Rollespil efterhånden har overtaget en meget stor del af det amerikanske marked, og at det derfor var naturligt for Infocom at udnytte dette potentiale. Hvad grafikken i adventure-spillene angår, så skal forklaringen søges dels i forbrugernes ønsker, dels i de nye 16-bit computere, der giver plads til grafikken uden man af den grund behøver at gå på kompromis med teksten. Oprindeligt var det meningen, at alle programmerne fortsat skulle komme til 64'eren (evt. på flere disketter ad gangen), men - forklarede han - "Spillenes endelige størrelse kom fuldstændig bag på os. Det var som om, de havde en selvstændig dynamik, der gjorde at de bare blev større og større, og til sidst havde vi altså overskredet grænserne for, hvad 64'eren kan klare".

Da han så mit desillusionerede ansigtsudtryk skyndte han sig dog at tilføje, at der sandsynligvis VIL komme et 64-spil i ny og næ, men at det så hovedsageligt vil være mere arcade-prægede programmer i stil med BattleTech.

ULTIMA V

Af: Steve Cooke **Origin Systems**

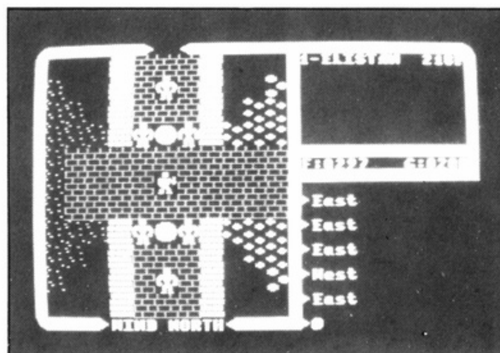
Helt tilbage i 1979 skrev en ung mand ved navn Richard Garriott et spil i BASIC, som han kaldte Ultima. Det var ikke pengene der trak; Richard skrev programmet udelukkende for morskabens skyld, og lærte sig så samtidig lidt BASIC.
I 1988 producerede den selvsamme mand Ultima V. Dette spils forgænger (Ultima IV) havde da allerede solgt mere end 1 million eksemplarer verden over, og Ultima V vil næsten 100% sikkert sælge endnu bedre. Lad os forsøge at finde ud af hvorfor...

PROGRAMMET

Hvert eneste Ultima-spil har været en klar forbedring i forhold til det foregående, både hvad angår programmering og game-play. Ultima II var ganske vist også skrevet i BASIC, men programmet indeholdt flere små maskinkode-rutiner, skrevet af en af Richards ven-ner. Da Richard så fordelene ved at skrive i assembler, lærte han sig omgående maskinkode.
Resultatet blev Ultima III.
Men Garriott var alligevel ikke 100% tilfreds med Ultima III. Da han langt om længe var helt færdig med programmet, havde han allerede dannet sig helt klare forestillinger om, hvordan spillet kunne forbedres yderligere, så han gik uden videre løs på Ultima IV, som iøvrigt netop er udkommet til Amiga'en.
Det tog ham næsten to år at skrive Ultima IV, og da han var færdig, gentog historien sig. Garriott kastede sig endnu engang over keyboardet - denne gang for at producere Ultima V. Nu fik han imidlertid hjælp udefra, og de sidste dele af Ultima V blev udarbejdet af et lille programmørhold under Richards ledelse.
Netop nu er arbejdet på Ultima VI i fuld gang, og denne gang ventes det "kun" at tage 1 år, idet hele projektet nu varetages af et større udviklings-team bestående af såvel designere som programmører, der dog stadig arbejder under Richards instrukser. Men mere om det i slutningen af denne artikel...



Hvorfor hele denne historie-time? Grunden er, at mange har et ret anstrengt forhold til Ultima-sagaen. Måske har de spillet et af de tidlige Ultima-spil og er blevet skuffede over den rudimentære grafik og det langsomme BASIC game-play. Selv ULTIMA V ser ret primitiv ud på visse versioner (især på IBM CGA!), men hver gang Garriott udformer et nyt program i Ultima-sagaen, er det ikke hans primære mål at lave et "flottere" spil end det foregående. Derimod prøver han at forbedre game-playet, og disse anstrengelser har nu udmøntet sig i et af de bedste Role-Playing Games, der nogensinde er lavet; godt 150 timers spændende og varieret underholdning.
En anden grund til, at mange spillere rynker på næsen af Ultima-serien er, at den grundlæggende spil-ide er ens for alle programmerne, hvilket har forledt nogen til at tro, at det primitive game-play fra de første versioner også er at finde i de nyere Ultima-spil. "AArhh! - Tændstiksgrafik!!" udbryder de, og slukker for computeren. De aner ikke, hvad de går glip af.
Men hvad er det så helt præcis, der gør Ultima V så specielt? Hvorfor er det et af de højestbedømte spil nogensinde i det engelske blad ACE? Og bør du styrte ud og købe det?



GAME-PLAYET

Ultima- og Bards Tale serierne startede omtrent samtidigt, men hvor de nye Bards Tale spil blot har budt på mere af det samme, og præsenteret det bedre, der siger Ultima V simpelthen spar to! Ideen er simpel. Du starter spillet med at besvare en række spørgsmål, og alt efter hvordan du svarer, vil din "figur" blive tildelt forskellige atributter. Hvert af disse spørgsmål berører et moralsk valg. Du bliver f.eks. spurgt om, hvad du vil gøre, hvis du ser nogen bryde loven. Vil du melde vedkommende til øverste myndighed, sådan som din borgerpligt pålægger dig det, eller vil du henvende dig direkte til den pågældende, og prøve at få ham til at indse det forkerte i hans handling - i håb om, at han selv vil forbedre sig? Dette er dit første møde med begrebet Dyd ("Virtue"), der udgør grundstenen i Ultima-sagaens "spil-filosofi". I modsætning til spil, hvor man ikke bestiller meget andet end at slås, så stræber man i Ultima efter at blive - ikke blot en stor kriger eller troldmand - men også et bedre menneske.

Når du på den måde har opbygget din personlighed, er du klar til at træde ind i landet "Britannia". Skærmen viser dine omgivelser i fugleperspektiv, og dit følge (som i starten af spillet blot består af dig selv og to ledsagere) er på skærmen repræsenteret af en lille mand.

Lokations-displayet ændrer sig løbende, alt efter hvor man befinder sig.

Når man er ude i det fri, viser skærmen topografiske detaljer såsom bjerge, skove, vandfald osv. Byer og andre "kunstige" genstande er vist som små ikoner, og hvis du styrer din figur hen over en sådan ikon og taster E (for "Enter"), skifter skærmbilledet til dine nye omgivelser.

I byer eller landsbyer kunne disse f.eks. bestå af springvand, bygninger, gårde, søer, butikker, haver osv. Hvis du nu går ind i en bygning, finder du dig selv omgivet af forskellige former for møbler, hemmelige døre, trapper, kælderdøre, stiger osv.

I hver eneste menneskeskabt lokation vil du støde på mennesker. Masser af mennesker! Du kan tale med ALLE i spillet bortset fra vagterne, som bare vandrer rundt på må og få, og i det hele taget er ret irriterende.

Men alle andre personer i Ultima V har noget at sige, og du finder snart ud af, at det ikke er muligt at gennemføre spillet uden at snakke med alle, du møder på din færd. Faktisk er dette din eneste mulighed for at finde ud af, hvad spillet i det hele taget går ud på.

Din mission går ud på at finde "Lord British" - konge af Britannia og helten i alle de tidligere Ultima-spil. Nu er han imidlertid forsvundet ind i underverdenen, og i hans fravær er tre Skygge-herrer dukket op. De har kastet en ond fortryllelse over den provisoriske konge - Lord British's tronfølger Blackthorne - som nu er forvandlet til en ond magt.

Det er nu op til dig at tage kampen op mod de tre Skygge-herrer og få Lord British tilbage på tronen.

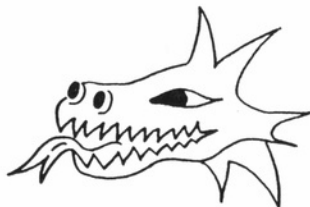
TIL KAMP!

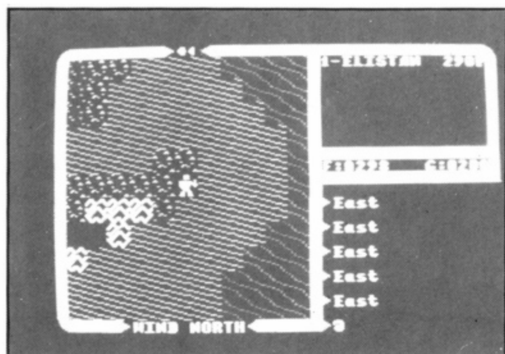
Efterhånden som du bevæger dig omkring i Britannia, vil du støde på adskillige repræsentanter for de van-hellige, som vil angribe dit følge uden tøven. Under kampens hede skifter lokations-displayet til en plan over slagmarken, hvor du kan se, hvordan de forskellige medlemmer af dit og fjendens følge er placeret i forhold til hinanden. Hver eneste figur handler uafhængigt af de andre, og du kan efter tur udstede ordrer til dine følgesvende.

Våbenudbuddet er meget varieret, og det rækker lige fra diverse rustnings-typer med forskellige egenskaber til såvel små som store våben.

Visse våben kan kun bruges i nærkamp (dvs. når de to stridende figurer står i felter, der grænser op til hinanden), mens andre har forskellige rækkevidder, der dækker alt fra et par felter til hele skærmen.

Som i ethvert andet "Fantasy" spil med respekt for sig selv, er der desuden en del forskellige fortryllelser ("spells") at kaste. En forudsætning er dog, at du først køber de magiske ingredienser fra en urte-bod i en af byerne, og derpå blander dem sammen i overensstemmelse med de forskellige opskrifter, alt efter hvilken effekt du ønsker at opnå. For eksempel kan fortryllelsen ved navn "AN NOX" fremstilles af hvidløg og ginseng, hvorpå den kan bruges som kur mod forgiftninger.



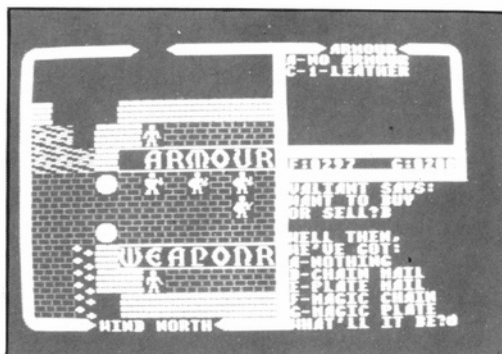


Bortset fra krigerne, har de fleste spil-figurer visse magiske evner, og de forskellige fortryllelser er fordelt efter sværhedsgrad. Efterhånden som figurerne får mere erfaring, bliver de i stand til at kaste mere magtfulde spells. AN NOX er en af de mest simple, men i den anden ende af skalaen er der spells, der kan fremmane og styre dæmoner, genoplive de døde og tilføje dine fjender ekstrem skade.

DIT FØLGE

Selvom du starter med kun 2 rejsekammerater, kan du have i alt 6 medlemmer i dit følge. Folk udefra kan rekrutteres, hvis du mener at have fundet en særlig sympatisk person. Konversationen med de andre figurer foregår på den måde, at man indtaster "nøgleord", og hvis du således siger "JOIN" til en figur, er der en chance for, at vedkommende slutter sig til dit følge. Når han først er rekrutteret, er han din "til døden jer skiller", men du kan altid efterlade ham på en kro og hente ham igen senere - forudsat naturligvis, at du kan betale kroværtens regning!
Selv om figurerne automatisk får mere erfaring, og således efterhånden stiger i graderne, er der visse færdigheder, der kun kan forbedres gennem meditation i forskellige helligdomme ("Dyden" igen). Her skal du desuden være villig til at udføre eventuelle opgaver, som du måtte blive stillet.
I slutningen af spillet er dine modstandere ekstremt stærke og frygtindgydende, så hvis du vil have en chance her, er det vigtigt at du i spillets løb opbygger nogle stærke figurer.





GÅ PÅ OPLEVELSE!

Det bedste ved Ultima er det utrolige udbud af oplevelser, som spillet har at tilbyde. Hvis du er vant til spil som The Bards Tale, vil du blive forundret over alle de ting, du kan gøre i Britannia. Du kan se under senge, gå gennem ildsteder og opdage hemmelige rum, smide mønter i ønskebrønde - ja du kan endda lægge dig til at sove i andre folks senge.
Her skal du dog være opmærksom på, at *hver eneste* figur i spillet har sin helt personlige livsrytme, så du kan let risikere at blive vækket midt om natten, når sengens retsmæssige ejer dukker op og smider dig ud!
I kroerne kan du hugge mad fra bordene, i visse dagligstuer kan du sågar spille klaver, i forretningerne kan du købe mad og våben, du kan hygge-sludre med kroværten, tale med hestene, krydse oceanerne i skibe, gennemsøge skuffer, falde ned ad vandfald, ro en tur på søen, se gennem kikkerter, kigge i krystalkugler... hundredevis af spil-oplevelser, som vil holde selv den mest krævende spiller travlt beskæftiget. Og alt dette var bare i Britannia! Når du først er trængt ned i underverdenen, eller i de frygtede huler, vil du finde nye fjender at besejre og nye egne at udforske.

Efter at have spillet computerspil i 5 år, har jeg netop tilbragt 60 timer med at spille Ultima V. Når Ultima VI udkommer, med dobbelt så god grafik, et større kort, og figurer, hvis følelser ændrer sig gennem spillet, vil jeg være at finde forrest i køen. Forudsat, naturligvis, at jeg ikke stadigvæk sidder fast i Ultima V!

Grafik	**: 68%**
Præsentatrion	**: 85%**
Fængslende	**: 95%**
Pris/ Kvalitet	**: 90%**

19: Boot Camp

Cascade

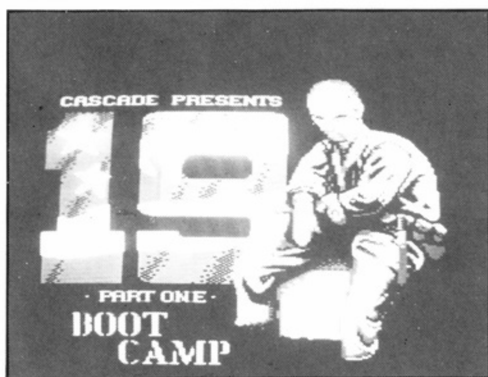
Licenser har tilsyneladende aldrig været mere populære, end de er i øjeblikket - i hvert fald blandt spil-producenterne. Det britiske softwarehus Cascade har taget ideen et skridt videre med "19", som rent faktisk bygger på en SANG af Poul Hardcastle. Sangen "Nineteen" er iøvrigt med i spil-pakningen på et seperat lydbånd - en udmærket ide, som bliver stadig mere udbredt. Cascade har valgt at splitte den dyrt købte licens op i to spil; et der foregår i en militær træningslejr, og et andet, hvor man bliver udsat for "The real thing" i Vietnams uvejsomme skove. På den måde håber man at tjene dobbelt så mange penge, men hvis der virkelig er bare den mindste sammenhæng mellem kvalitet og efterspørgsel, vil tiden nok vise dem noget andet!

Spillet minder i betænkelig grad om Ocean's "Combat School" (endnu en licens - denne gang dog over en arcade-maskine!), idet det som sagt gælder om at udføre forskellige former for militær-træning op tilfredsstillende vis. Der er 4 dicipliner;forhindringsløb, skydning, jeep-kørsel og ubevæbnet kamp. Forhindringsløbet er en decathlon-agtig forestilling, hvor man skal forcere diverse forhindringer på tid.

Hovedvægten er lagt på timing, og dette er klart den sværeste af de 4 øvelser. I skydning skal man gennemhulle nogle menneske-lignende pap-figurer, der dukker op hist og her. For at gøre det lidt sværere, er der desuden opstillet nogle figurer af kvinder og børn. Skyder man disse trækker det fra i ens point-sum - i modsætning til den virkelige Vietnam-krig, hvor man som bekendt fik hæders-medaljer for den slags.. I jeeptræning styrer man en gammel, rusten militær-jeep rundt på en snoet vej, hvor der er sat diverse forhindringer op, som det naturligvis gælder om at undgå. Samtidig skal man forsøge at indsamle forskellige objekter (støvler, hjelme, stjerner osv), som af en eller anden grund ligger og flyder på kørebanen. Programmøren har her gjort et prisværdigt forsøg på at skabe illusionen af kuperet terræn, men desværre bevirker det, at man ikke kan se en hånd for sig, når man kører op ad bakke. Kampdelen giver næsten sig selv, og i det hele taget er ingen af diciplinerne særligt originale.

Der er enkelte gode ting i spillet. Grafikken er ikke så dårlig endda, og specielt forhindringsløbet er ret underholdende at se på.

Titelmusikken (altså den i spillet - ikke lydkassetten!) er desuden helt suveræn, hvilket næppe kan komme bag på nogen, så længe Rob Hubbard står bag. Desuden er der en smart feature, hvor man kan save sine træningsresultater, for senere at loade dem ind i "19 Part 2: Combat Zone". Men at markedsføre de to programmer seperat er en klar brøler fra Cascade's side, for som helhed betragtet er programmet så enkelt og uoriginalt, at det næppe vil fastholde nogens interesse særlig længe.



Grafik	: 79%
Lyd	: 94%
Præsentation	: 76%
Fængslende	: 41%
Pris/ Kvalitet	: 48%

Anmelder: Søren B. Hansen

PÅ JAGT EFTER SVINET I AMERIKANSK DATABASE

Amerikansk data-base - alt fra tropefisk over Mickey Mouse til knitrende valutakurser.

Af Dan Erland Andersen - C64/128 Club's medarbejder i USA.

LOS ANGELES: Jeg har et simpelt spørgsmål: Hvor mange svin grynter dagligt i USA? Et simpelt spørgsmål, ikke? Jeg kunne ringe rundt til svineproducenter,landmænd og regerinskontorer - alle godtfolk, som er eksperter i de omvandrende firbenede flæskestege. Men vi befinder os i 1988, så jeg burde finde grisene gennem min computer og de databaser, jeg kan ringe op fra min bopæl i Hollywood.
Jeg plotter mig ind via computer og modem på den største private database i USA "CompuServe" - en database med omkring en halv million medlemmer, der trykker sig ind og trækker på alle mulige former for oplysninger: Apoteker Barreuther fra Arizona, der spørger medicinalfirmaer om ny medicin og NASA, institut for USAs rumforskning, der stiller sin ekspertise til rådighed for interesserede.

OVERRFLØDIGHEDSHORN
Næsten alt kan findes gennem systemet. Du kan gå på indkøb i "Det elektroniske Supermarked". Bestille og få tilsendt netstrømper, biler, pærer i lage af mandellikør, hundevalpe og alt i elektronik - Computere, foto-apparater, Tv, video, fax og laserprintere. Og det uden at røre sig ud af flækken. Oplysninger eller indkøb - det eneste en PC-bruger behøver er et modem og et gratis password fra CompuServe.

Prisen for medlemsskab koster 43 kroner i timen "on line" - den tid brugeren er koblet ind på systemet - samt to kroner i timen for forbindelsen over telefonnettet.
CompuServe virker i princippet som din egen computer: Du logger dig ind, og afhængigt af hvilket program eller disk, du fodrer din egen maskine med, hopper dit program op på skærmen. Det samme med CompuServe. Her har du blot milliarder af oplysninger samlet i to "mainframe" databaser i Columbus, Ohio.

NETWORK
Brugere i USA og Canada skaffer sig adgang til Ohio via et lokalt opkald til datafirmaets 2700 telefon-nummer, oprettet i 300 byer i Nordamerika - et såkaldt network, og betaler derved den laveste rate for telefon-forbindelsen til systemet. Efter et opkald til CompuServe, hvor systemt spørger efter et identifikations-nummer og password, smider computeren hoved-menuen op:

1 Subscriber Assistance
2 Find a Topic
3 Communications/Bulletin Bds.
4 News/Weather/Sports
5 Travel
6 The Electronics MALL/Shopping
7 Money Matters/Markets
8 Entertainment/Games
9 Home/Health/Family
10 Reference/Education
11 Computers/Technology
12 Business/Other Interests

Enter Choice number !

(Diagram 1) Sådan ser hovedmenuen ud: 12 hovedområder, som igen er opdelt i mere end 500 underafdelinger.
Efter udråbstegnet indtaster jeg et af de 12 numre og ryger ind i en af underafdelingerne.
Jeg er interesseret i prisen for en returbillet fra Los Angeles til København: Jeg trykker nummer 5 (Travel, Rejse) ind efter udråbstegnet.

CompuServe TRAVEL

TRAVEL AND LEISURE
1 What's New in Travel
2 Air Information/Reservations
3 Hotel Information
4 Car Information/Routings
5 U.S Domestic Information
6 International Information
7 Travel Potpourri
8 Forums
9 Aviation
10 Electronic Mall Merchants

Enter Choice !2

(Diagram 2) Reservatopm. En plads til Danmark.

CompuServe FLIGHTS

AIR INFORMATION/RESERVATIONS

1 Travelshopper
2 EAASY SABRE
3 OAG Electronic Edition

Enter Choice !1

(Diagram 3) "Travelshopper" virker som et rejsebureau. Det samme gør EAASY og OAG, men det koster dollars at benytte dem. Travelshopper er gratis. Altså !1.

*****TRAVELSHOPPER*** PARS**

Hello...

1 (A) AvailableFlights
2 (F) Fares/Fare Restrictions
3 (N) Book Mode/Enrollment
4 (O) Other Services/Nice to know Info
5 - Low FAre Finder Details
6 (C) Car Availability/ Information
7 (H) Hotel Availability/Information
!2

(Diagram 4) Fares - priser. Jeg vil stadig fra Los Angeles til København. "Travelshopper" Spørger mig om afgang- og ankomst -byerne:

FARES/FARE RESTRICTIONS
EnterDeparture City or Code.
>LOS ANGELSE CALIFORNIA

Enter Destination City or Code.
>COPENHAGEN DENMARK

Jeg vil rejse på min fødselsdag den 17. oktober - og til standardpris.

Fares Shown LOWEST to HIGHEST
Fares for 17OCT - See Restrictions
From: LOS ANGELSE CALIFORNIA
to: COPENHAGEN DENMARK

Fare	Airline		Fare
*	Code	OW Amount RT	Code
1	AA	$784.00	BLAPS
2	BA	$813.00	BLAB
3	NW	$829.00	YLAB3M
4	AF	$829.00	YLAB3M
5	AY	$829.00	YLXAB3M
6	KL	$829.00	YLAB
7	SK	$829.00	YLAB90
8	PA	$838.00	BLAB3M

(Diagram 5) Den billigste er nummer 1 American Airlines, AA, med 784 dollars. SAS, SK, som nummer syv, er 45 dollars dyrere med $ 829. Herefter kan jeg booke biletten og flysædet.

SMUTVEJEN

I stedet for at gå denne 'langsomme' vej, med den ene under-menu efter den anden, kan brugerne plotte sig direkte ind på det ønskede område efter hvert udråbstegn i CompuServe.
Fra eksemplet med "Travelshopper" behøver brugerne ikke at gå gennem den viste procedure. Travelshopper har kodeordet PARS - se til højre for ordet Travelshopper i diagram 4 PARS. Fra hovedmenuen er det nok at trykke GO PARS efter Enter Choice number! udråbstegnet, og den rejselystne stryger direkte ind til Travelshopper. Overalt i CompuServe kan brugeren springe til eksempelvis et nyt område, skærmbillede eller menu efter hvert udråbstegn.
Tilbage til hovedmenuen efter et andet eksempel: Hvem vandt gulv, sølv og bronze i skihop fra 70-meter nakken under vinterolympiaden i Calgary?
Disse sportsmænd, som nærer ringe respekt for tyngdeloven, hoppede ud med samlede ben i "Canadas olympiske Park" den 14. februar. I stedet for at trykke 4 (som dækker nyheder/vejrudsigt/sport) skriver jeg " GO CompuServe fanger denne underrubrik (blandt de 500 andre) og smider olympiader frem på skærmen.

DET TYNDE ØL

Jeg finder vinter-olympiaden 88, skihop og læser at finnen Matti Nykanen vandt guld i konkurrencen, der begyndte klokken 13.30, foran de to chekoslovakker Pavel Ploc og Jiri Malec.
Det vidste jeg nu godt. Jeg var mere interesseret i den knapt så letflyvende englænger Edward "The Eagle", der klaskede ned i bakken som det tynde øl i både 70 og 90 meter konkurrencen. Men nej. Kun Matti, Ploc og Jiri er hoppet ind i systemets olympiske analer.
Jeg kan nu fra ethvert udråbstegn taste "GO

Billing" og se, hvad det har kostet mig at finde en flybillet og ol-medaljer.
Enhver dansker kan også blive medlem af CompuServe. Hvor medlemsskabet er 'gratis' i USA og Canada koster det 72 kroner om måneden for udenlandsk adgang. Penge som hurtigt er tjent ind, hvis en dansker eksempelvis bestiller og får tilsendt et kamera via CompuServe's "elektroniske supermarked." Porto og told bliver lagt oven i den lave pris for goderne.

SVARER IGEN
Har jeg et spørgsmål eller et forslag til forbedring af systemet, kan jeg efterlade en besked til firmaet Go Feadback, og en af operatørene vil svare mig inden 24 timer:

Date: 16-Sep-88 06:32 PDT
From: CompuServe (70006,101)
Subj: Feedback reply

To: Dan E Andersen
Fr: James
Customer Service Representative

Re: Libraries

You can find files in a fourm's Libraries using the "DIRECTORY" and "BROWSE" features. THE DIRECTORY feature...

CompuServe kan bruges i alle sammenhænge og af alle interessegrupper. Af de mere uforpligtende prupperinger er diverse spil. Ved at bruge Go funktionen kan spillefuglene "GO Games" og slå timer ihjel iblandt 70 kategorier. Eksempelvis spil Wargames, amerikansk fodbold eller far vild i CastleQuest, et labyrintspil i en rumænsk borg i Kapater-bjergene.

FORUM
I hovedeområderne findes Go Computers, som dækker salg, information, gode råd og undervisning i hardware og software. De store Computerfirmaer i USA - IBM, -Appel, Amiga Commodore, Epson, Hewlett-Packard, Texas Instruments - har oprettet FORUMS, hvor deres brugere kan udbygge PC'eren, dele viden og oplevelser - spørge hinanden til råds ved at efterlade spørgsmål i forumets opslagstavle. Medlemmerne kan også sende eller modtage et færdigt program til eller fra forumete bibliotek.
Ved at GO Florida kan interesserede i Mickey Mouse få oplyst prisen - 1.200 kroner - på et verdens-abonnement til Disneyland.
Og der findes forums for alt tænkeligt: Science Fiction, religion, vin, et forum for tropefisk med 2000 medlemmer og 600 forskellige fisk. Har "En fisk ved navn Wanda" sygdom i rygfinnen kan ejeren bede 'foreningen' om hjælp.
Er der smerter i pengepungen har CompuServe fra starten i 1969 udvidet til 70 underafdelingen i bank- og finans-verden. Alt i rådgivning, investering og forretnings-nyheder, valuta- og aktielister.
I GO Education kan unge med retning mod højere uddannelse søge på priser , skemaer, bifag, og sportstilbud til netop den ønskede institution eller universitet. Derudover findes elektroniske opslagsværker med paratviden fra Einstein til søpapagøjer.
Nu manglede jeg viden om grisene i USA. Og her må CompuServe give fortabt. Systemet har åbenbart ingen gryntende tryner gemt i de mange Chips. Jeg koblede mig ing på "USAs Statistik" - uden succes. Til mit held klemmer min 1988 almanak sig ind på en tætstakket boghylde. Bogen er af papir. Og på side 68 under statsøkonomi kan jeg finde alle mine gryntende venner: 51.160.000 amerikanske svin i 1987.
De fleste overlevede ikke det år, men det gjorde mit almanak forlag.
Papir er ikke sådan at tryne.

I NÆSTE NUMMER ...

DESKTOP
MESSE
I
LONDON!

Microprose under vandet:

RED STORM RISING

SPILLETS HISTORIE

- FRA HULPLADE TIL ARCADE MASKINE.

PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL

VI LØSER

"THE GUILD OF THIEVES"

FRA MAGNETIC SCROLLS

Computer livet i en amerikansk skole

Postbesørget blad (8600 Silkeborg)